
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
MC Nº 12 495 Ptas. 2,98 €
RESIDENT EVIL
TERROR PARA SUPERVIVIENTES
ANALIZAMOS
ISS PRO EVOLUTION
El rey de los juegos de fútbol
CRAZY TAXI • BATTLEZONE 2
ZOMBIE REVENGE
SHENMUE
EL RPG DEFINITIVO, MÁS REAL QUE LA PROPIA VIDA
00012
8 414090 203180

# NÚMERO 38 YA A LA VENTA





**LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION**

Número 12 31 de Marzo del 2000

Edita: MC Ediciones, S.A.

**REDACCIÓN:**
Pº St. Gervasi 16-20, 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

**COORDINADOR DE EDICIÓN:**
Miquel Echarri

**DIRECCIÓN TÉCNICA Y MAQUETACIÓN:**
Celia Mínguez y Esther Artero

**ACTUALIDAD CULTURAL:**
Xavi Sancho

**COLABORADORES:**
Carlos Robles, Xavi Lezcano, Joan Font, Ferran Reig, Joan Josep Musarra, Charlotte Bates, Federico Pérez, Roger Roca, Lluís B. Toledano, Raquel García, Eugènia de la Torriente, Isabel Graupera, Eva María Cegrí, Ángela Anessi, Maria Gemma Fortuny, Juan Manuel Freire, Clara Anglada, Carlos Criado, Aitana Eguru, Nacho Puertas, Mònica Terrats, Sofía Pariente, Ángel Urtubi

**DIRECCIÓN EDITORIAL:**
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

**PUBLICIDAD:**
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

**JEFA DE PUBLICIDAD:**
Montserrat Casero
comercial.mad@mcediciones.es

**PUBLICIDAD**
Pilar González

Gobelas 15, planta baja
28023 Madrid
Tel. 91 372 87 80
Fax. 91 372 95 78

Publicidad de consumo (Barcelona):
Domènec Romera

**SUSCRIPCIONES:**
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

**IMPRESIÓN:**
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: B-11749/99
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid.

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A
SUD AMÉRICA 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A de C.V
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F
Tel. 545 65 14
Fax: 545 65 06
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso

**EDITA:** MC ediciones SA




EDITORIAL

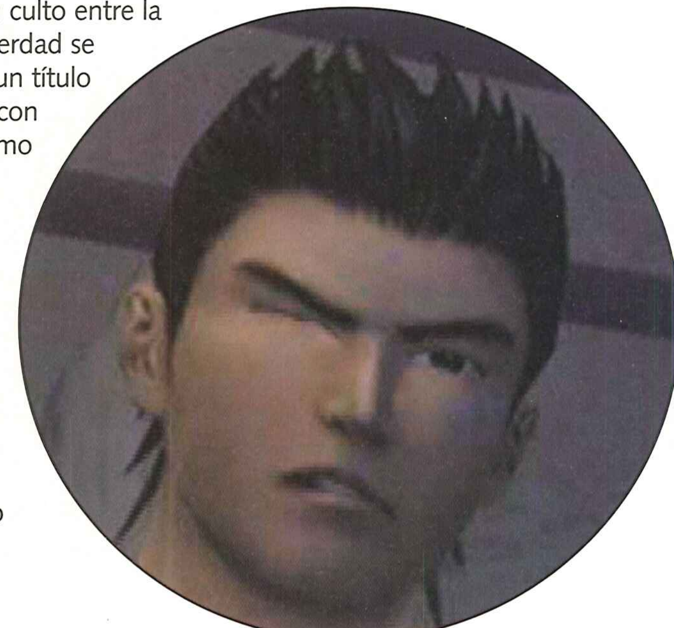
# Dinero, realismo y clonación.

Ya tenemos las cifras de las campañas de Navidad y Reyes en el continente europeo. Como era de esperar, la PlayStation ha sacado petróleo a su inmejorable implantación en el mercado acaparando casi el 70% del total de consolas vendidas. La Dreamcast se ha quedado en unos resultados más bien discretos, poco más del 5%, por detrás de la N64 y de la GameBoy. Una vez más se ha demostrado que a los jugadores europeos les cuesta reaccionar con entusiasmo ante las novedades tecnológicas y suelen apostar por las plataformas cuyo catálogo de juegos es más amplio. Nos preguntamos si pasará algo parecido con la PS2 o el poderoso aparato promocional de Sony conseguirá esta vez invertir las tendencias.

Las listas de ventas provocan una serie de reflexiones laterales que podríamos ahorrarnos pero, mira por dónde, queremos compartir contigo. La primera de todas: Hay que ver lo bien que funciona El Secualizador, esa máquina de hacer réplicas casi exactas de los principales juegos de éxito y editarlas con intervalos de entre seis meses y un año. Todas las compañías tienen su Secualizador particular y muy pocas se resisten a utilizarlo. La táctica más común es probar cuatro o cinco veces con títulos de diferentes temáticas hasta conseguir que uno de ellos se cuele entre los veinte o cincuenta más vendidos. Luego ya puedes dedicarte a secualizarlo hasta tres o hasta cuatro, convertirlo a otras plataformas y dedicar un cuarto de hora mensual a pensar posibles alternativas por si El Secualizador falla algún día. Lo que ya está feo, incluso muy feo, es secualizar juegos ajenos cambiando cuatro cosillas para que no se note demasiado y luego editarlos cambiándoles el nombre. Eso, en otros ámbitos de la producción "cultural y de consumo", se llama plagio. Y está perseguido. Como la piratería, que mata a tus héroes y también está (y estaba, aunque no te lo creas) perseguida.

Otra reflexión: Reflections no encontraba editor para *Driver* y algún que otro iluminado llegó a opinar que *Metal Gear Solid*, de Konami, era "demasiado infantil" (¿) para la cada vez más "adulta" PlayStation. A eso se le llama olfato, porque estamos hablando de un par de títulos millonarios y en proceso avanzado de secualización y subsecualización. Cada vez hay más juegos que se les parecen sospechosamente. Y algunos son incluso buenos.

Tercera reflexión (y última por ahora, que reflexionar tanto no puede ser bueno): ¿Llegará algún día *Shenmue* a ser un título secualizable? De acuerdo, ya ha creado un culto entre la prensa del sector, pero ¿de verdad se venderá bien y será imitado un título que combina realismo épico con actividades tan cotidianas como alimentar a un gato? Si este RPG ambicioso y original acaba siendo un éxito, El Secualizador tendrá que dedicarse a producir juegos "cotidianos" y "grandes como la vida", y el imperio de los zombies y los sapos mutantes empezará a tambalearse. Pero no te preocupes, casi nada de todo esto pasará antes de pasado mañana.



# TOP JUEGOS

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN

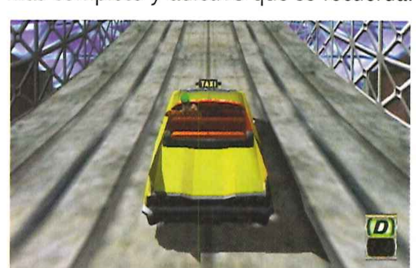
## Este mes... | El principio de una nueva era





## Novedades | Títulos que marcan el signo de los tiempos.





# Top Reviews



## Y Además Porque las reviews no lo son todo...



## Secciones...

# Ajuste de Cuentas




**Ajuste de Cuentas**
**Top Juegos**
**Pº San Gervasio 16-20**
**08022 Barcelona**

**Deja la botella, no puedes beberte todos tus problemas. Será mejor que los compartas con nosotros en este foro virtual donde el que no corre vuela y la consola buena, la consola muerta.**

### Como la tele

La Dreamcast acaba de salir y ya hay quien quiere enterrarla, cosa que no entiendo. La gente dice que estando tan cerca la PS2 no vale la pena, que no tiene DVD, etc. Pero a mí las características técnicas apenas me importan, menos tras el fiasco de la N64, que ni es tan buena máquina como era de esperar (ni siquiera comparada con la PSX) ni tiene una oferta de software suficiente. La Dreamcast sí que marca la diferencia. El otra día mi vecina vino a visitarnos y me encontró jugando a *Soul Calibur*. "¿Qué es eso?", preguntó, "¿una nueva serie de televisión?".

Tal vez la PS2 tendrá mejores juegos, mejores gráficos y un catálogo extensísimo, pero mientras llega dejadme jugar con mi *Soul Calibur*. ¿De verdad creéis que *Tekken Tag Tournamant* va a ser mucho mejor? ¿Acaso mi vecina notará alguna diferencia?

**Carlos Fontana Calvo –Málaga**

**No parece que el salto cualitativo entre la Dreamcast y el nuevo juguete de Sony vaya a ser muy brusco. Otro tema es si cuando la PS2 aparezca ambas consolas van a competir en condiciones de igualdad, cosa que todos sabemos que es poco probable. Quizá tu vecina no note la diferencia entre ellas, pero puedes apostar que comprará a su hijo una PS2. Estas cosas pasan.**

### Nintendo, déjalo correr

Creo que a la N64 le quedan meses de vida. ¿Cómo si no se explica que la vendan a precio de Game Boy y sólo vayan a editar un par de juegos decentes en todo el año 2000? Mejor será que reconozcan su derrota y se esfuercen en tener acabada la Dolphin lo antes posible, no sea que pierdan dos trenes seguidos.

Juan Sala Cuenca -Córdoba

**Si los dos títulos decentes a los que te refieres son *Perfect Dark* y *Zelda 2*, sendas secuelas de dos de los cuatro o cinco mejores juegos de la historia, no parece que tengas muchos motivos para quejarte. ¿O sí?**

## La carta del mes

### Vértigo

Mi consola (la N64) está apenas en la adolescencia y ya parece vieja. Las revistas están llenas de artículos sobre consolas "de nueva generación" cuando las posibilidades de la actual aún no han sido explotadas al máximo. De hecho, casi cada mes se edita algún título que pasa a ser el mejor de alguna de las actuales plataformas.

Leí algo el mes pasado sobre la PS3 cuando la PS2 ni siquiera ha visto la luz y apenas se sabe nada sobre la Dolphin o la X-Box. Ahora ya se habla de "renovar el hardware cada dos años". Si desarrollar un juego bueno lleva más de ese tiempo, ¿quiere decir que pronto tendremos una consola para cada juego?

Como usuario me pregunto si no se podrían actualizar las consolas cambiando algún componente o comprando periféricos, como pasa con los PC. De hecho el Expansion Park de la N64 es eso ¿no?

**J. Alberto Tejeiro Díaz- Madrid**

**La tendencia actual es que las generaciones de consolas se solapen a un ritmo cada vez más rápido. El mercado está en fase de expansión y de momento sigue pareciendo rentable editar soportes nuevos, al menos mientras haya demanda suficiente. Tarde o temprano, aunque la tecnología siga progresando, las grandes compañías editoras tocarán techo ante la dificultad de extender su parque de usuarios. Y entonces, amigo, llegará la hora de plantearse qué plataformas pueden sobrevivir y en qué condiciones.**

### El club del erizo

Hace poco que me decidí a comprar una Dreamcast y seguramente compraré también una PlayStation 2 en cuanto aparezca, pero creo firmemente que la Dreamcast será mejor en lo que a calidad del software se refiere. Basta con ver arcades como *The Lost World*, *Street Skater* o *Scud Race*, tan buenas o mejores que *Crazy Taxi*, y pensar que muy pronto serán convertidas a consola. *Ridge Racer 5* y *Tekken Tag Tournament* deben ser muy buenos, pero seguro que acabarán apareciendo en la máquina de Sega de una forma u otra ya que son productos Namco y esta compañía ya ha desarrollado para Dreamcast una maravilla como *Soul Calibur*. La calidad es lo único que me interesa, aunque creo que a Sega le va a perjudicar mucho que PlayStation sea una marca de fábrica tan fuerte y tan popular en todo el mundo.

**Joan Catà –Martorell (Barcelona)**

**Es pronto para hablar. Partamos de la base de que la compañía que produzca más y mejor software es la que merece liderar el mercado y luego sentémonos y esperemos acontecimientos.**

### Exabrupto

Pokémon. ¿Qué demomios le pasa a todo el mundo? Contestadme con franqueza, ¿soy yo o toda esta fiebre de Tamagotchis camuflados no es más que una mierda y un timo?

**Pascual, vía e-mail.**

**¿Con franqueza? Eres tú.**

### Sugerencia

Os leo desde el tercer número y tengo que reconocer que lo que sigo con más interés, aunque os sorprenda, es la sección de cine. ¿Podríais ampliarla? Seguro que los lectores con más de veinte años os lo agradecerían.

**Pedro Ramírez -Madrid.**

**Puede, pero esto es una revista de videdojuegos.**

Eso es todo por este mes, no dudéis en escribirnos en cuantosse os ocurra algo. Ah y, que no se nos olvide, ahí va la lista de ganadores del concurso Sega Dreamcast-Sonic Adventure, cuyo cupón aparecía en los números 9 y 10 de Top Juegos:

### Primer premio
**(Una videoconsola Dreamcast):**

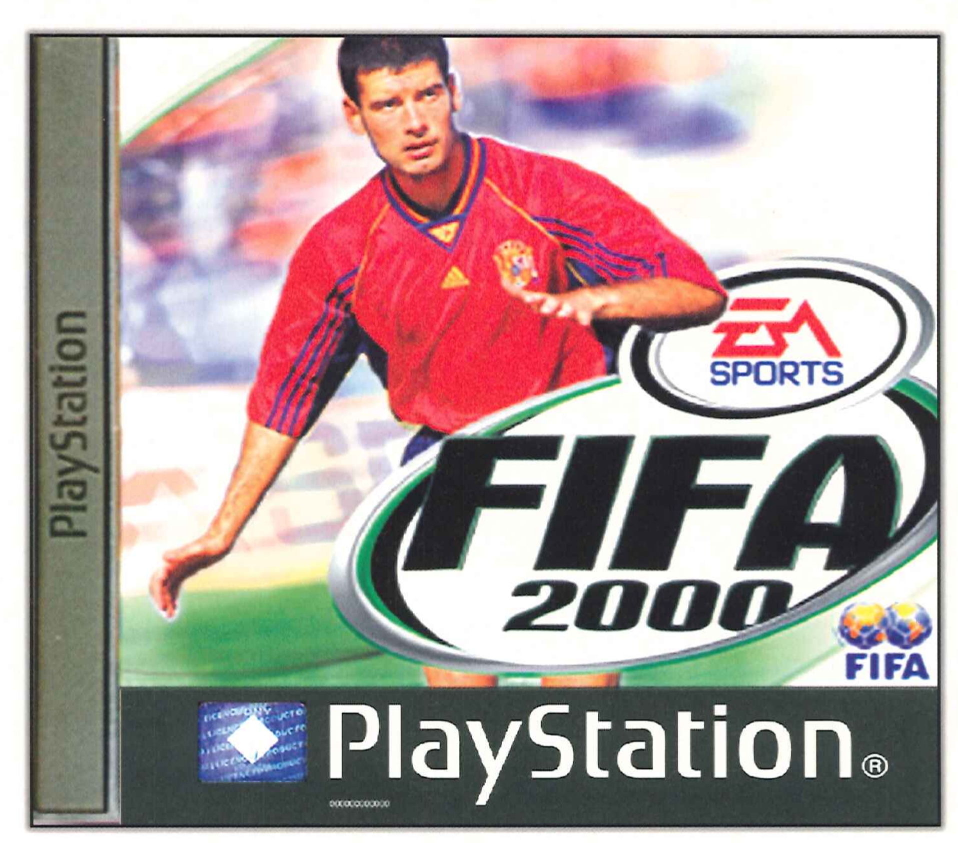
Alberto Moreno Pavón –*Córdoba*

### Segundo a sexto
**(Una copia de Sonic Adventure):**

Carlos Serte Moix –*Mollet del Vallés (Barcelona)*
Andreu Santacona Jané -*Barcelona*
Jesús Cacho –*Alicante*
Antonio Ibáñez Denia –*Albacete*
Elena Campillo García –*Palencia*

Enhorabuena. Recibiréis vuestro premio por correo certificado. 

# PARA PROBAR ESTO




# HACE FALTA SOLO ESTO




Para más informaciones sobre esta promoción vete a nuestros establecimientos. Todos los derechos y marcas son de los respectivos propietarios.









## NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

**Madrid**
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46




**Madrid**
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88




**Madrid**
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69




**Valladolid**
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

**Valencia**
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

**Valencia**
Zona Xuquer
Próxima Apertura

**Valencia - Quart de Poblet**
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

**Valencia - Alzira**
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

**Albacete**
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

**Las Palmas**
Plaza Carrasco (en frente parada Guagua)
Tel. 928.382.977

**Tenerife - La Orotava**
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

**Tenerife - Sta. Cruz**
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

**Zaragoza**
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

**Vitoria/Gasteiz**
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

**Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima Apertura

**San Sebastián/Donostia**
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

**Algeciras**
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

**Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

**Santiago de Compostela**
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

**Melilla**
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

**LEVANTATE TEMPRANO Y VETE A NUESTRAS TIENDAS...**

**Y...!ENTERATE DE UNA VEZ!**







**http://www.globalgame-europe.com**

**¿Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.373.94.71**



■ Pronto tendremos muchos más monstruitos que capturar.

POKÉNOTICIAS

# Pokémon sube al podio

## Japón enloquece con las ediciones oro y plata.

**La fiebre Pokémon no remite en Japón. Al contrario, la salida al mercado de los juegos Pokémon Oro y Pokémon Plata ha sido todo un acontecimiento al que los japoneses han reaccionado con su clásica avidez. Entre los dos alcanzaron el medio millón de copias vendidas en una semana, y a estas alturas ambos superan el millón.**

Las razones de este desproporcionado éxito hay que buscarlas en el ansia coleccionista de los niños japoneses: Oro y Plata contienen cien nuevos Pokémones. El juego en sí apenas ha cambiado, pero incluye un par de afortunadas mejoras que aún van a alimentar más el culto en torno a ,los monstruitos de bolsillo. Ambos incluyen un reloj interno que evoluciona a tiempo real. Como algunos Pokémones son de costumbres nocturnas, sólo puedes capturarlos a determinadas horas. El sistema de reloj también permite que encuentres árboles que dan fruto una vez al día o incluso que el juego te felicite el día de tu cumpleaños.

Los nuevos Pokémones tendrán padres y se reproducirán. También existe la opción de descargar tus monstruitos preferidos y continuar con su evolución, aunque ya hayan llegado al punto máximo de desarrollo en las entregas Rojo y Azul. Ambas versiones son compatibles con el sistema de infrarrojos de la Game Boy Color e incluyen un modo para dos jugadores.

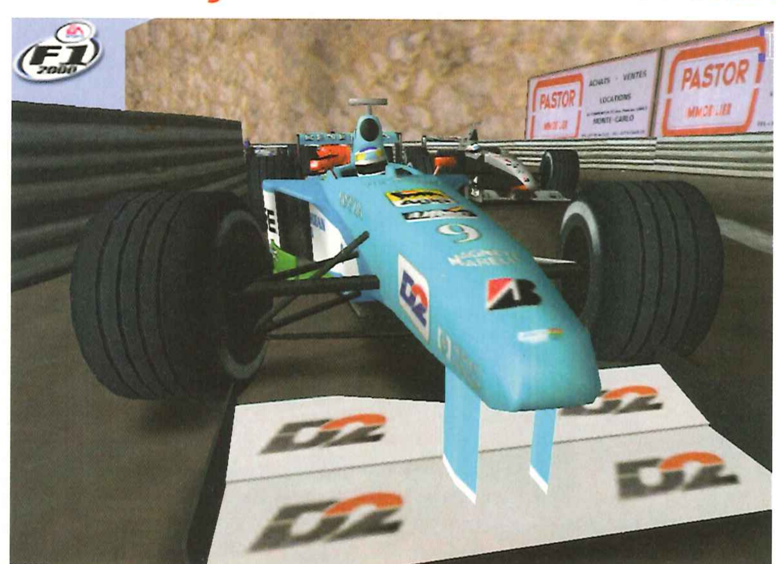
Pokémon Amarillo, la edición especial dedicada a Pikachu, se editará en España el próximo otoño y las ediciones Oro y Plata llegarán poco después.

En cuanto a las películas, tendremos la suerte de asistir al estreno casi consecutivo de Pokémon: The First Movie y su continuación, Mewtwo Strikes Back. La primera se emite en Estados Unidos desde primeros de noviembre y en enero ya había superado los 80 millones de dólares de recaudación, un récord absoluto para películas de dibujos animados.



# F1 2000

## EA trabaja en el FIFA del Fórmula 1.



**EA sports tiene la sana costumbre de no hacer nunca las cosas a medias. Para su desembarco en el competitivo mundo de los juegos de Fórmula 1 ha empezado con hacerse con la licencia oficial de la temporada 2000. El juego resultante contará con los actuales coches y vehículos y una completa puesta al día de los circuitos, cosa que le garantiza un puesto entre los títulos mayores de la PlayStation para este año.**

EA ya ha fichado a comentaristas deportivos muy populares en el mundo anglosajón y se ha puesto en manos de un equipo de asesores técnicos para que el juego sea de lo más realista posible. Así que sólo las lesiones y problemas de vehículo pueden impedir que Schumacher gane tanto en la vida real como en tu PlayStation.

## Un erizo portátil

***Sonic da el salto a la consola pequeña.***

**■ La colaboración entre Sega y SNK empieza a dar interesantes frutos: el primer juego para la NeoGeo Color que editan los padres de la Dreamcast y la saturn es, ni más ni menos, una aventura del erizo Sonic.**

El nuevo título se inspira en el popular Sonic 2 de la Mega Drive de Sega. Como era de esperar, es un plataformas con scrolling lateral en el que todo el énfasis está puesto en correr mucho y recoger toda clase de objetos. Habrá partes tridimensionales, al parecer cilindros por cuyo interior Sonic correrá en busca de (sí, lo has adivinado) anillos de oro.

La partida solitaria presentará seis mundos al más puro estilo Sonic, cada uno con dos niveles y un jefe final –generalmente el Dr. Robotnik– y tampoco faltarán las habituales presencias de Knuckles y Mecha Sonic. Algunos de los niveles serán la Neo South Island del juego de Dreamcast o un Cosmic Casino que vendrá a ser una especie de pinball gigante. Los niveles prometen ser no lineales.

La clave para desbloquear niveles secretos es completar un nivel recogiendo 50 anillos de oro. Esto activará accesos escondidos en todos los niveles. Si los completas todos, tu recompensa será una esmeralda verde con la que... bueno, mejor no te lo contamos.

A finales de este mes podrás comprar tu copia de este *Sonic Pocket Adventure*.



NOVEDAD

# Konami ficha por Universal

## Bruce Lee dirige sus pasos hacia las consolas y Solid Snake hacia el cine.



■ ¿Halitosis?

■ ¿Bruce Lee en la PlayStation 2?

**Konami y Universal Studios han llegado a un acuerdo de intercambio y colaboración que puede traducirse en una avalancha de juegos con licencia cinematográfica. Según ha hecho público la compañía japonesa de diseño de software, las licencias adquiridas incluyen Dracula, Frankenstein, La Momia, Bruce Lee y Jurassic Park además de una opción preferente sobre las películas que Universal estrene en el futuro.**

Los dos primeros títulos en la agenda de Konami son adaptaciones de *La Momia* y la próxima películas de Jim Carrey, *The Grinch That Stole Chritsmas*, y pronto seguirá el paso a consolas del siguiente título de la serie *Jurassic Park*. Al parecer estas primeras adaptaciones se están desarrollando en los estudios Kalisto de Francia, los mismos que pronto editarán la secuela de Nightmare Creatures, el juego que inauguró en 1998 la colaboración entre Universal y Konami.

El acuerdo ha supuesto una pequeña sorpresa, ya que hasta ahora Konami había confiado en ideas originales y conversiones de sus títulos arcade para producir juegos tan "cinematográficos" como *Silent Hill* o *Metal Gear Solid*.

Sea como sea, lo original de este acuerdo es que incluye una cláusula de reciprocidad por la que Universal se asegura los derechos de adaptación cinematográfica de cualquier juego de Konami que les interese. Por supuesto, todos los rumores apuntan a que los estudios hollywoodienses se están planteando hacer una película basada en las aventuras de Solid Snake.

NUEVAS CONSOLAS

# PlayStation2 de bolsillo

## ¿Muchos más bits en la palma de tu mano?

**Sony ha anunciado un acuerdo de intercambio tecnológico con Palm Computing que puede traducirse a medio plazo en la aparición de una PS2 de bolsillo. En virtud de este acuerdo, Sony licencia el sistema operativo Palm y, en contrapartida, esta compañía se compromete a apoyar el recién creado sistema Memory stick.**

El Memory Stick es un nuevo sistema de almacenamiento digital de datos desarrollado por Sony y con el que se pretende sustituir a los actuales disketts. Su capacidad se situará en tono a una giga.

Esto puede tener implicaciones para la futura PS2, ya que un nuevo periférico podría funcionar como una PocketStation mejorada. De entrada, no haría falta utilizar joypad para acceder al menú de DVD, ya que una conexión de rayos infrarojos permitiría al periférico hacer funciones de mando a distancia. También podría ser una alternativa o complemento al joypad analógico que incluyese controles o mensajes secretos en pantalla.

Pero gracias a las posibilidades de conexión de la PS2 podría servir para muchas más cosas. Por ejemplo, como un navegador de Internet móvil que permitiese mandar y recibir correo electrónico. Tus mascotas virtuales podrían enviarte mails si necesitan algo de ti cuando estás fuera. Al igual que la unidad VM de Dreamcast, podría almacenarse información de juegos de la PS2 en el periférico. Incluso podrían jugarse mini juegos en el periférico y luego descargarlos para continuar la partida en el juego principal de la consola grande.

Sony no ha aportado más datos oficiales sovbre esta interesante novedad, pero gracias al Memory Stick es probable que pronto tengas un pequeño aparato que te mantega conectado a tu PS2 aunque estés a miles de kilómetros de disancia.

■ La PS2 Pocketstation se podría parecer a este coqueto mini procesador de información de Palm Computing.



TELEJUEGOS

# Austin Powers y los *Simpson* saltan a la arena digital

## La serie y la película saltan de una pantalla a otra

**Austin Powers debe ser el agente secreto más impresentable y estúpido del planeta, pero el caso es que su imperio comercial (cine, vídeo, *merchandising*) ha recaudado más de 500 millones de dólares. Así que el siguiente paso era adaptarlo a los videojuegos. Y decimos era porque ya están en ello.**

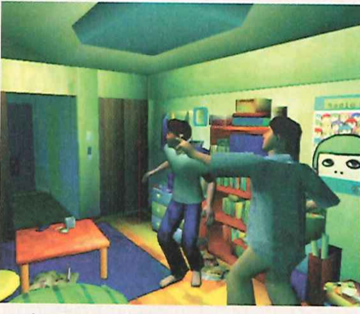
Take 2 (distribuida en España por Proein) es la compañía que ha logrado meterse la jugosa licencia en el bolsillo. Su intención es editar un juego en tres plataformas, PC, PSX y Game Boy Color. El desarrollo del proyecto ha sido encargado a Rockstar Games, los padres de *Grand Theft Auto*. Aún es pronto para avanzar una fecha, pero puede que se edite a finales de este año.

Mientras tanto, los rumores apuntan a que cierta familia de Springfield está a punto de mudarse a la PlayStation gracias a Fox Interactive. Los Simpson aparecieron en varios juegos en tiempos de la entrañable Amiga, pero las consolas de la actual generación han tardado mucho tiempo en interesarse por ellos. No se han avanzado nombres de posibles desarrolladores, pero parece que la licencia de adaptación abarca también Futurama, la serie de humor galáctico derivada de los Simpson en que trabaja hace unos años Matt Groening.

## Fiebre amarilla

**Cosas que sólo pasan en Japón.**





**■ ¿Quién dice que los videojuegos tienen que estar llenos de acción y aventura? No Sega, a juzgar por su título de Dreamcast Roomania #203. Nada que ver con el país del conde Drácula: estamos hablando de... ¡un simulador de habitaciones!**

**Palabra. Para ganar tienes que mantener tu habitación limpia y ordenada. Increíble el número de polígonos utilizados para representar la ropa que se amontona en el suelo. Sorprendentes las texturas de las burbujas de jabón que salen de tu fregadero. Espeluznante el nivel de detalle de ese pantalón que duerme en una percha. Para superar el aburrimiento puedes escuchar música y ver la tele. Y hasta jugar a la Dreamcast. A un simulador en el que alimentas palomas, suponemos.**

## El diablo aterriza en Quake 3

**Nuevos modelos en Internet.**







■ Si quieres añadirle un poco de profundidad adicional a tu copia de *Quake 3 Arena*, descarga en la Red estos modelos tridimensionales de reciente aparición. El más popular es Horny, el demonio asesino de *Dungeon Keeper 2*, pero también puedes encontrar un robot estilo manga y a Harley, de la serie Batman.

Apúntate las direcciones. Encontrarás a Horny en http://dk2.ea-europe.com y a Harley y el robot HK-001 en http://www.planetquake.com/polycount y http://www.planetquake.com/hk respectivamente. Pero recuerda, no te ayudarán a jugar mejor.

## ENCAMINO

**Seis torpedos a punto de alcanzar nuestra línea de flotación.**

### ¿En 1 mes?



**Sheep**
■ PC/PlayStation
■ Empire
■ Marzo
Un puzzle delirante que te permite salir de marcha y atiborrarte de helados con tu oveja.



**Donkey Kong GB: Dinkey Kong and Dikuushi**
■ Game Boy Color
■ Nintendo
■ Marzo
Kong vuelve a su plataforma favorita acompañado por los últimos monos del zoo de Rare.

### ¿En tres meses?



**Medievil 2**
■ PlayStation
■ Sony
■ Abril
Resucita a Sir Dan Fortesque y limpia de *zombies* las calles de Londres.



**Virtual On: Oratorio Tangram**
■ Dreamcast
■ Sega
■ Mayo
Estrategia robótica desarrollada por los padres del enorme *Virtua Fighter 3*.



**Jackie Chan Stuntmaster**
■ PlayStation
■ Midway
■ Abril
Artes marciales gentileza de la familia Chan. La PlaySation agradecerá esta aventura de claro sabor oriental.

### ¿En un año?



**Ground Control**
■ PC
■ Octubre
■ Sierra
Conquista un planeta utilizando las artes aprendidas en *Battlezone*. Estrategia sin fronteras.

# Radikal Bikers

## Locura cotidiana en la PlayStation.




■ Sólo hay una forma de ser mejor: correr más que nadie.





■ Corre, corre, que se enfría el bacon.

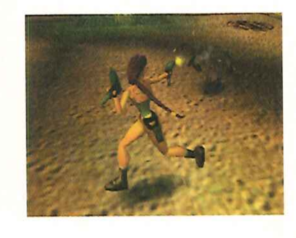
**Siguiendo la ruta trazada por el *Crazy Taxi* de Dreamcast, llega Radical Bikers, el primer simulador de reparto de pizzas motorizado. Tu objetivo es sencillo: repartir muchas pizzas, ganar mucho dinero y convertirte en el mejor repartidor de la historia. Ahí es nada.**

Por supuesto, sortear coches y peatones ayuda, pero no te prives de instantes de diversión salvaje cruzando escaparates de tiendas y saltando muros para que la pizza llegue a su destino calentita. A nada que se te enfríe, se te caiga o pierdas una anchoa puedes dar la propina por perdida. A diferencia de *Crazy Taxi*, habrá un modo Batalla para dos jugadores. El juego se editará en primavera, así que ya puedes ir renovando tu carnet de descerebrado profesional y aparcando por ahí tu sentido común.

# Lara vuelve a casa

## *Por fin la señorita Croft recupera su vieja relación con Sega.*







**Proein ha anunciado el retorno de Lara Croft a Sega. *Tomb Raider: The Last Revelation* saldrá a la venta en Dreamcast el próximo mes de marzo. Con sombras en tiempo real y una mejora sustancial de los gráficos en comparación a los de la versión PSX, Lara va a tener mejor aspecto que nunca.**

Tras meses de rumores, confirmaciones y desmentidos, Core (el desarrollador de la serie) finalmente se ha decidido a devolverle el favor a Sega editando su última versión de esta saga de exploración y silicona. Hay que recordar que Core desarrolló durante muchos años para el gigante japonés, al que abandonó tras el sonado fracaso de la Saturn. En un principio, *Tomb Raider* fue pensado para la más desafortunada consola de todos los tiempos, pero las mayores posibilidades para el desarrollo en 3D y las mejores perspectivas comerciales de la PSX provocaron la fuga de esta señorita tan díscola hacia el imperio Sony. Todavía no se conocen más detalles sobre la conversión, ni se han podido ver imágenes del material que se editará en formato Dreamcast. De cualquier modo, los desarrolladores prometen mejoras en los gráficos y más mapas, eso sí, manteniendo la jugabilidad del original.

La noticia se produce en el mismo mes en el que se ha confirmado la llegada a DC de grandes títulos como *Messiah* o *ISS Pro Evolution*. EA, ¿hay alguien en casa?

POWER STONE

# ¡Más poder!

## *Capcom trabaja en la secuela de Power Stone.*

■ Desde Japón nos llega la noticia de que *Power Stone 2* estará disponible en arcade y Dreamcast ¡en marzo¡ Los europeos tendremos que esperar un poco más, pero valdrá la pena, ya que estamos hablando de un juego que incluirá un modo para cuatro jugadores, como si la partida doble del original no fuese lo bastante frenética y adictiva. Los *beat'em up* a cuatro suelen ser bastante sospechosos, como demuestra el pobre y perruno *Wu Tang Taste the Pain*, pero tratándose de Capcom y de un título que tan gratamente nos sorprendió el otoño pasado podemos darle un voto de confianza.
Power Stone 2 incluirá un escenario movil, armas de largo alcance como catapultas y niveles en que se podrá luchar bajo el agua o en el aire. Además de los personajes habituales habrá cuatro luchadores nuevos: el pistolero Axel, la princesa Julia, el siniestro Guruman y un jovenzuelo llamado Pete.



■ Bienvenidos a bordo...



■ ... del *beat'em up* más delirante de la historia.




ANÁLISIS DE ACTUALIDAD

# ¿El fin de la partida solitaria?

## La piratería mata a tus ídolos y ya hay quien opina que los deathmatch también

**Dentro de muy poco nadie se tomará la molestia de desarrollar un juego sin su correspondiente d*eathmatch*. Las partidas multijugador ya no son un simple complemento, como hace cuatro o cinco años. Ahora constituyen el principal atractivo de títulos mayores, como *Unreal Tournament* y *Quake 3*, e incluso triunfan en territorio consola, con *Turok Rage Wars* o el *Quake 2* de PlayStation.**

Corren malos tiempos para la partida solitaria. Ya sea en Internet o a través de conexiones privadas, lo cierto es que cada vez son más los jugadores que piden experiencias competitivas. La edad media de los jugadores se ha incrementado, y cada vez es mayor la demanda de títulos «adultos» en la línea de *Kingpin* o *Grand Theft Auto*. *Quake* y *Half Life* han demostrado que alrededor de los juegos es posible crear un culto de alcance planetario, con millones de jugadores asomándose a la Red para descargar complementos y nuevas misiones o apuntarse a cualquier *deathmatch* que se organice. En tercer lugar, los jugadores de consola empiezan a descubrir, gracias a *Quake 2* y compañía, lo divertido que es derrotar a tiro limpio a otros jugadores. Superar niveles produce una satisfacción menos concreta que competir como si de un deporte se tratase. Después de todo, el objetivo de la inmensa mayoría de los juegos es comprobar quién es el mejor.

■ **El futuro estará lleno de prendas de cuero y patines voladores.**

James Beaven, directivo de Activision, la compañía que edita *Quake*, opina que el éxito de este tipo de juegos se debe al «factor adrenalina».

«Somos depredadores por naturaleza, cosa que explica en parte por qué las *deathmatch* son más populares entre los hombres», explica. «Nos gusta cazar». Y un duelo a muerte en arenas virtuales produce el mismo tipo de descargas de adrenalina que los deportes de alto riesgo. No es que sea tan intenso como saltar en paracaídas o escalar la Torre Eiffel, pero casi.

La pregunta es si los *deathmatch* van a hacer que se pierda la voluntad de trabajar en buenas caracterizaciones y guiones. Mark Rein, uno de los creadores de Unreal Tournament, opina que no. «¿Acaso a los simuladores deportivos les faltan buenos personajes y guiones? Tú eres el personaje, y la historia es cómo, cuándo y a quién ganas. Los personajes evolucionan al ritmo de tu aprendizaje, de las nuevas habilidades que vas adquiriendo. Para mí éstos son los juegos más excitantes».

Edward Watson, propietario de uno de los centros públicos de juego on line más populares de Inglaterra, opina algo parecido: «Es otro tipo de reto. *Half Life* es tal vez el mejor *shoot'em up* desde *Doom*, pero pocas veces puedes combinar una buena partida solitaria con un deathmatch competitivo de verdad, porque eso retrasa y encarece el producto. Hay que elegir, y las *deathmatch* son cada vez más populares».

Un factor a tener en cuenta es la alta durabilidad de los juegos con buenas partidas multijugador. Comprarte *Quake 3 Arena* garantiza cuantas horas de juego quieras, mientras que un juego con argumento, por grande y poco lineal que sea, se acaba tarde o temprano. Cada partida de *Unreal Tournament* o *Quake 3* es diferente, la IA puede incrementarse según mejoras, nunca dejan de editarse nuevos niveles, mejoras gráficas o modificaciones diversas y la sensación de encontrar retos a tu alcance nunca desaparece... a no ser que te conviertas en el mejor jugador de *Quake* del mundo y nadie consiga derrotarte en 20 años.

Pero eso no es todo. *Quake 3* no se limita a la vieja fórmula «mátalos a todos o muere». También contiene modos de partida en equipo con fuerte contenido estratégico. *Half Life* tiene una extraordinaria




■ El tercer Turok es una soberbia demostración de las posibilidades de la *deathmatch* para consolas.. *Superb console deathmatch destruction.*



■ La inteligencia artificial de los bots de *Quake 3* es una obra maestra del diseño informático.

impliación llamada *Team Fortress Classic* en la que debes actuar de guardaespaldas de un presidente acosado por terroristas. Ganar sólo a base de gatillo flojo es imposible, necesitas usar el cerebro como arma complementaria.

El futuro de estos juegos son las partidas múltiples en la Red. Hoy por hoy, son el pasatiempo de una minoría, internautas más o menos ociosos con alto poder adquisitivo y buenos módems. Según James Beaven, sólo el 8% de los usuarios de PC juegan *on line*. A la mayoría de la gente suele parecerles caro, difícil y no demasiado atractivo. La verdad es que la primera partida *on line* suele ser una experiencia frustrante para casi todo el mundo: asomas la patita y algún jugador veterano te fulmina en décimas de segundo.

Las partidas en la Red se harán de verdad populares cuando para jugar no haga falta más que conectarse, descargar el juego sin problemas de compatibilidad y dirigirse a un servidor rápido, económico (si no gratuito) y de fácil acceso.

Dreamcast y PlayStation 2 pueden contribuir a que esa pequeña revolución llegue antes de lo esperado, pero de momento la gran experiencia multijugador queda reservada a los que reúnan un montón de amigos alrededor de un PC o consola.

Los *deathmatch* cada vez son más populares, y eso es una excelente noticia para los fanáticos de los *shoot'em up* en primera persona. Aunque pueda parecer lo contrario, los desarrolladores no van a verse forzados a abandonar la partida solitaria. Es más, las mejoras en la inteligencia artificial pueden hacer que un juego «narrativo» sea cada vez menos lineal y previsible, aportando más profundidad de juego. Activision ya ha anunciado que su próximo juego con licencia *Star Trek* utilizará el motor de *Quake 3*, así que te puedes ir imaginando un juego en el que la clásica historia guiada desemboque en una feroz carnicería tipo *deathmatch*, con tu personaje formando parte de un coordinado equipo de guerreros que se enfrenta a superpreparados invasores alienígenas.

El futuro de los juegos puede ser un inmenso *deathmatch* en continuo proceso de perfeccionamiento. Un sueño para desarrolladores y aficionados.

**LA MAREA CRECE**

## Juegos en 3D con opción multijugador

**Éste es el porcentaje de títulos de PC que incluyen deathmatch**

| Año | Porcentaje |
|---|---|
| 1992 | |
| 1993 | 29% |
| 1994 | 33% |
| 1995 | 50% |
| 1996 | 53% |
| 1997 | 64% |
| 1998 | 73% |
| 1999 | 78% |

**Fuente: Café Interactivo The Playing Fields.**

## «Una experiencia comparable a saltar en paracaídas o escalar la Torre Eiffel. Los *deathmatch* explotan al máximo el "factor adrenalina»




■ *Unreal Tournament* es un juego lleno de mujeres de armas tomar, como ésta.

# LANZADERA
## MUY PRONTO SERÁN TU OBSESIÓN

■ (derecha) Una batalla en helicóptero estilo portátil.

■ (Izquierda) No discutas con una mujer con pistola.

MEDIADOS DEL 2000

Formato: **Game Boy** | Desarrollador: **Konami** | Editor: **Konami** | Jugadores: **1-2** | Disponible: **mediados del 2000**

# METAL GEAR: GHOST BABEL

## La serpiente sólida aporrea la pequeña pantalla.

**M*etal Gear Solid* es una maravilla, tal vez lo mejor que ha dado de sí la veterana pero muy saludable PlayStation. Tu Game Boy la echaba de menos, pero eso está a punto de acabarse.**

Si creemos que la idea de convertir esta obra maestra a una consola de 8 bits es algo descabellada, debemos recordar que la serie *Metal Gear* vio la luz en la NES, la vieja consola de 8 de Nintendo. Una conversión para la Game Boy es puro trámite.

Por supuesto, algo tenía que perderse en la operación, y es lógico que este MG: Babel se parezca más a las versiones NES que a la flamante maravilla PSX. Pero se trata de hacer lo mismo: infiltrarte en instalaciones enemigas llenas de guardas y todo lo demás. Hay trece niveles en el juego, y cada uno requiere unos cuarenta minutos para completarlo.

La versión para Game Boy solamente dispone de una opción para varios jugadores. Conecta dos Game Boy mediante un cable y podrás jugar a un juego estilo escondite. La idea consiste en recuperar objetos escondidos antes que el contrincante. No habrá manera de distinguir a tu oponente si se te aproxima por un lado o por atrás, y esto evita que el juego se convierta en un simple tiroteo a dos manos.

La creación de *Metal Gear: Ghost Babel* ha sido obra de Kojima-san, el genial autor de la versión para PlayStation. ¿El mejor juego disponible para Game Boy? Apostaríamos que sí.

LO MEJOR HASTA AHORA

### Serpientes y escaleras

Éste es el único juego para Game Boy que ofrece una opción estilo *deathmatch*. Funciona así: los jugadores tienen que coleccionar objetos en cada nivel evitando a los guardias y escondiéndose el uno del otro. La persona que más objetos reúna al final de todos los niveles gana. Si te cruzas con tu oponente, puedes liarte a tiros.

Las cosas se ponen algo más interesantes únicamente por el hecho de que sólo puedes ver lo que hay delante tuyo. Sólo una pregunta, ¿por qué no había nada parecido en la versión PlayStation?



■ (Arriba) Todos tus personajes favoritos han vuelto. ¿No es genial?

■ Llevar bigote es el último grito en el mundo de los Champiñones.

SIN FECHA

Formato: N64 | Desarrollador: **Intelligent Systems** | Editor: **Nintendo** | Jugadores: **1** | Disponible: **sin fecha**

# SUPERMARIO ADVENTURE

## Mario vuelve a sus raíces

**Con ninguna secuela a la vista de Mario 64, parece que los *fans* de Nintendo tendrán que conformarse con las migas hasta que la Dolphin aparezca.**

*SuperMario Adventure* es una secuela del poco conocido juego de SNES realizado por el viejo amigo de Nintendo, Squaresoft. Aunque en sus tiempos aquel juego fue bien recibido en Japón y Estados Unidos, nunca llegó a nuestras tierras porque fue considerado demasiado infantil para el mercado europeo. Esta vez, a pesar de todo, vas a disfrutar de la experiencia de Mario RPG en todos los sentidos.

El juego viene a ser un RPG tradicional basado en la exploración de terrenos, puzzles y lucha. Las batallas son a lo *Final Fantasy*, aunque no tan profundas: Dirigirte hacia tu enemigo desencadenará una batalla. Es un Mario típico, así que ya sabes lo que te espera: saltar a la cabeza de los enemigos, lluvia de cascos, champiñones mágicos...

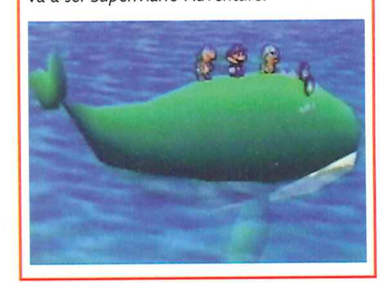
Uno de los temas principales del juego (como no podía ser menos en un producto Nintendo) es la amistad. El juego te da a entender que debes hacerte coleguilla de los personajes que vayas encontrándote y luego ellos te van a sacar de más de un apuro, resolviendo puzzles o arrimando el hombro en las peleas.

Parece difícil que *Super Mario Adventure* supere las cifras del lanzamiento en 3D de Mario en plataforma, pero su discreto encanto posiblemente atraerá por igual a novatos e incondicionales del RPG.

LO MEJOR HASTA AHORA

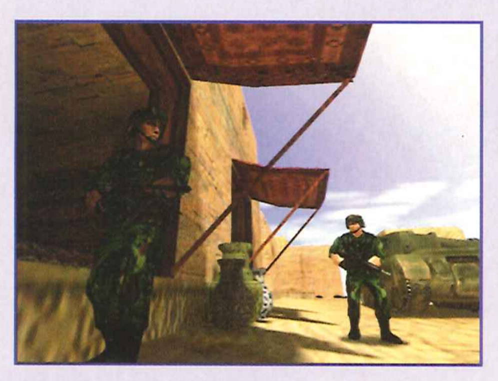
### Aparece de sopetón, verás qué bien.

*SuperMario Adventure* renuncia a un entorno en 3D a favor de un híbrido entre 2D y 3D. Este invento le funciona la mar de bien. Los personajes han sido ideados en 2D y se mueven rápidamente al girar, mientras el mundo en que se encuentran se muestra en 3D. ¿Alguien dijo que le recuerda una aventura salida de un libro para niños donde las imágenes están en tres dimensiones y se mueven? Bien, eso es exactamente lo que va a ser *SuperMario Adventure*.

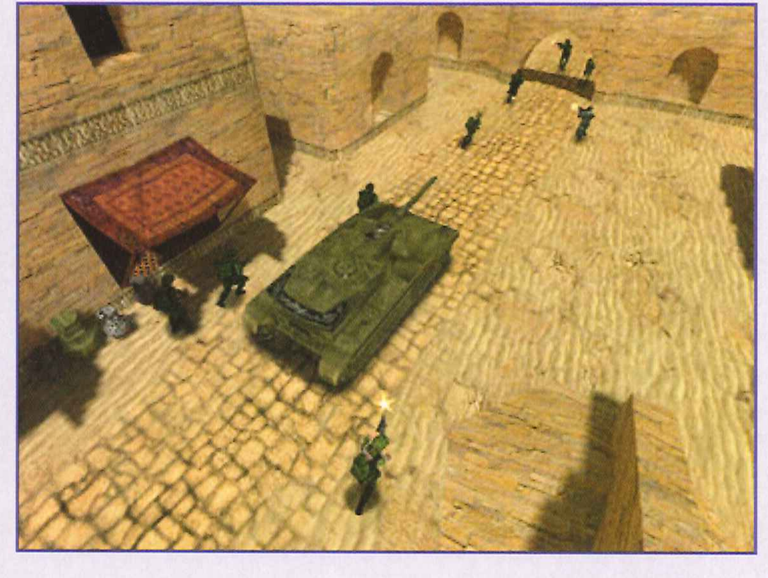


■ **Sargento: «Dime que soy un hacha, hijo».**
**Soldado: «Sí, señor. Es usted un hacha, señor».**

■ **El escalado y todos los detalles empleados gracias a la MRM confieren velocidad y belleza a los modelos.**







SIN FECHA

Formato: **PC** | Desarrollador: **Valve** | Editor: **Havas Interactive** | Jugadores: **1-32** | Disponible: **Sin fecha**

# TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS

## ¿Guerra de clases? No, guerras con clase

**Escondidos en un barco a punto de zarpar, tú y los colegas marines os refugiáis bajo una lluvia de cascos en plena explosión. Luego, por encima del estruendo, se distingue una voz que os ordena huir. Cuando la parte anterior del barco desciende tienes la oportunidad de salir, correr bajo las balas cruzadas y atravesar la alambrada que se clava en la piel. Muerdes el polvo justo en el momento en que un casco explota delante de tus propias narices. Tus camaradas no han tenido tanta suerte, sus miembros han quedado esparcidos por el campo de batalla. No se trata de una escena de *Salvad al soldado Ryan*, de Spielberg; es, ni más ni menos, que *Team Fortress 2* del creador de *Half Life*, Valve.**

Al principio (1996) *Team Fortress* apareció como complemento de *Quake*, y el resultado fue bueno. Un par de años más tarde, Valve se fijó en aquel trabajo espléndido y decidió comprarlo. Los diseñadores australianos creadores de la variación sobre *Quake*, Cook, Caughley y Walker, habían introducido un sistema de clases al juego para varios jugadores que hacía que *Capture The Flag* pareciera tan emocionante como jugar al conejo de la suerte. A Valve le encantaba la idea del juego cooperativo (francotiradores, exploradores o la personal sanitario) y quiso probar qué tal sentaba un poco más de estrategia al género del *shoot'em up* en primera persona. El equipo australiano puso rumbo hacia Estados Unidos y el trabajo en *Team Fortress 2* empezó de nuevo.

El título fue programado originalmente para ser un complemento gratuito del gran éxito de Valve, *Half Life*, y por esta razón muchos fans se enfadaron cuando se supo que se lanzaría como juego individual con su correspondiente precio de mercado. A pesar de todo, al hacerse públicos las imágenes y los guiones, han sido pocos los que han criticado la decisión tomada. Se llegó a un acuerdo con el lanzamiento de un complemento de *Half Life* gratis, llamado *Team Fortress Classic*, que sirvió para ir haciendo boca y anticipar todo lo que nos deparaba el futuro. Se ve a primera vista que *Team Fortress 2* contiene muchos más gremios que el original o las versiones Classic; incluye marines, comandos, espías, francotiradores, personal sanitario, ingenieros, guardabosques, lanzallamas y comandantes. El comandante tiene una interfaz con una estrategia en tiempo real y puede coordinar a sus tropas con mensajes orales realizados también en tiempo real.

Aunque esta idea de oír voces en directo a través de la Red no es nada nuevo, si Valve se las arregla para que funcione con éxito esta vez, podría revolucionar las partidas múltiples *online*. El problema seguirá siendo el ancho de banda, que dificulta un acceso razonable

■ **Cooperar es el lema en *Team Fortress 2.* «Soldados, ¡carguen y luchen!».**

■ **El espía aprende lo que es bueno mientras grita de dolor.**

■ **La niebla de la guerra desciende. «Soldados, ¡reconozcan el terreno!».**



## LO MEJOR HASTA AHORA

### Salva a tu soldado Ryan

Es evidente que la principal atracción del juego se debe al sinfín de detalles en la escena del asalto a la costa inspirado en el desembarco de Normandía de la Segunda Guerra Mundial. La acción empieza con un equipo que asalta una costa tremendamente fortificada mientras el otro está defendiéndola. Posteriormente, la lucha se traslada al interior, donde la artillería pesada y el ferrocarril deben ser defendidos o destruidos, dependiendo de la inclinación de tu equipo. La tercera parte de la misión tiene lugar entre los restos de un pueblo, los dos bandos luchan por el control estratégico entre los escombros. Todas las partes de la misión están perfectamente enlazadas, de manera que los resultados conseguidos pueden afectar en el futuro: si no se destruye la artillería en la segunda parte, los defensores del pueblo van a tener más armamento a su favor en la escena final.



(al menos en Europa) a este tipo de partidas. Valve planea acabar con esto con un sistema escalable en el cual las conexiones lentas solamente recibirían voces independientes y las conexiones rápidas oirían los gritos de toda la peña.

Para meter al jugador en situación, todos los movimientos de los labios han sido perfectamente adaptados a las palabras de los personajes, de manera que todo está completamente sincronizado. Cualquier orden u obscenidad que pronuncies parece que salga directamente de la boca de tu personaje. La voz en audio está correctamente adaptada, así que esta vez no vas a oír sólo mensajes al estilo de los de radio, sino gritos ambientados en un sorprendente y completísimo 3D y comunicaciones de tus amigos o enemigos. Los mensajes de radio también van a tener sus momentos de gloria, claro está. Una de las tareas de reconocimiento que desarrolla el espía consiste en interceptar las transmisiones de los enemigos.

La sincronización con los labios es solamente uno de los aspectos del sistema de animación de *Team Fortress 2*. La animación paramétrica avanzada permite un realismo jamás visto. Los personajes siguen con la mirada y mueven la cabeza en la misma dirección que el ratón y el que observa ve trasladado a la pantalla y realizado por los personajes aquello que él mismo está ordenando. Cuando un espía apuñala a un enemigo, ves a la víctima enfocada desde atrás y distingues perfectamente como le ha atravesado el cuello la hoja. Cuando se arroja una granada hacia la torre de un tanque, los espectadores contemplarán al soldado que la ha arrojado haciéndola rodar sin ningún problema desde el chasis y posteriormente protegiéndose del impacto seguro. No es necesario que nos enzarcemos en los detalles de la Tecnología de multirresolución (MRM), aunque debemos añadir que gracias un escalado muy inteligente los personajes tienen un nivel de detalle impresionante: incluso se puede llegar a apreciar cómo se dilatan las venas y el detalle de las correas o las solapas de los uniformes en 3D; algo que poco afecta al conjunto del juego. Por lo general, se usan pocos polígonos cuando las imágenes se encuentran a lo lejos, pero se puede apreciar una pérdida progresiva de detalle, y a medida que el personaje se acerca raramente aparece algún polígono extra.

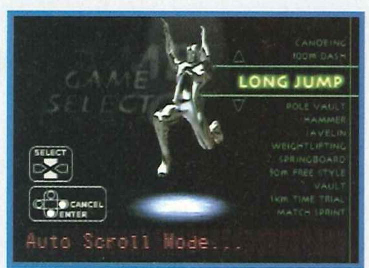
Si crees que tu conexión a Internet es demasiado lenta, sólo quieres jugar con los amigos, o simplemente quieres experimentar con diferentes tipos de jugadores, *Team Fortress 2* tiene preparados para ti unos robots inteligentes (jugadores-ordenador con inteligencia artificial). Puedes agruparte con los amigos para luchar contra un ejército oponente formado por robots, jugar contando con ellos en tu propio equipo e incluso contemplar el juego como un combate con un solo jugador y una serie de objetivos y misiones conectadas entre sí. Esta versatilidad se ve reflejada en los diferentes guiones de un conjunto de 20 misiones que incluyen desembarcos, misiones de escolta, rescatar rehenes y derrumbar puentes. Todo lo que aparece en *Team Fortress 2* parece haber sido estructurado con una única idea: involucrarte al máximo en la acción.

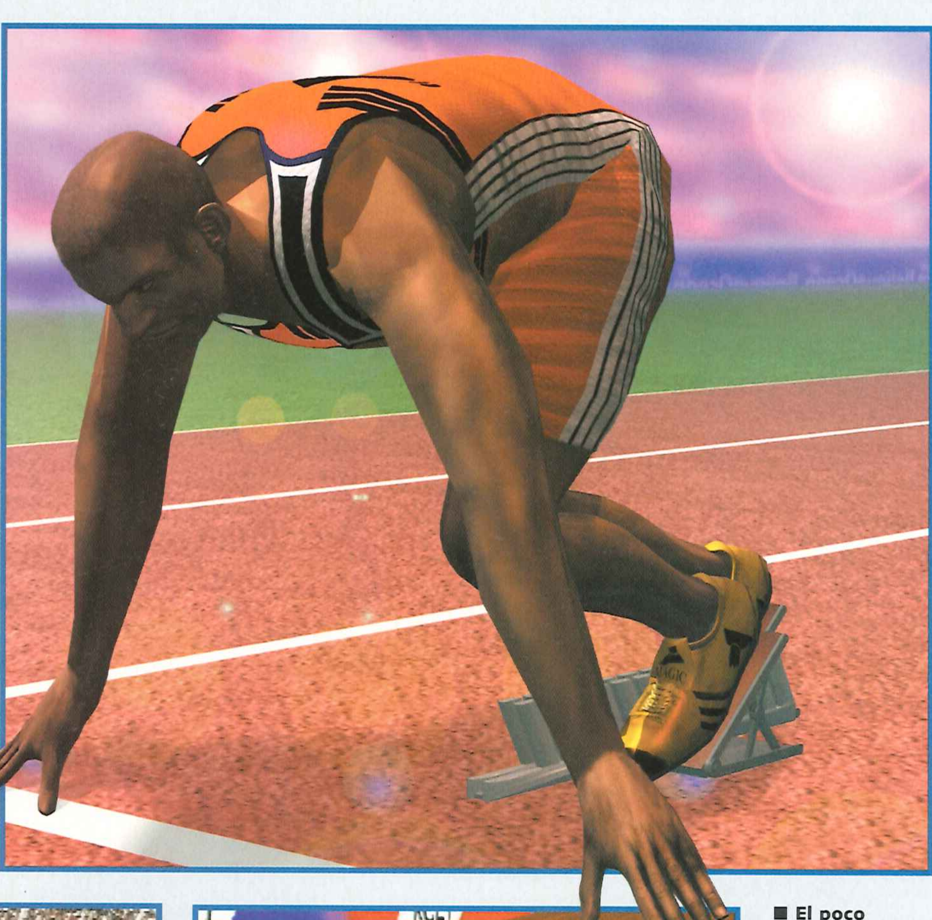
En apariencia y en esencia, *Team Fortress 2* intenta sobornar a los jueces al desfilar por la pasarela prometiendo todo lo que se pueda desear, todo excepto, quizás, la paz mundial.

# LANZADERA

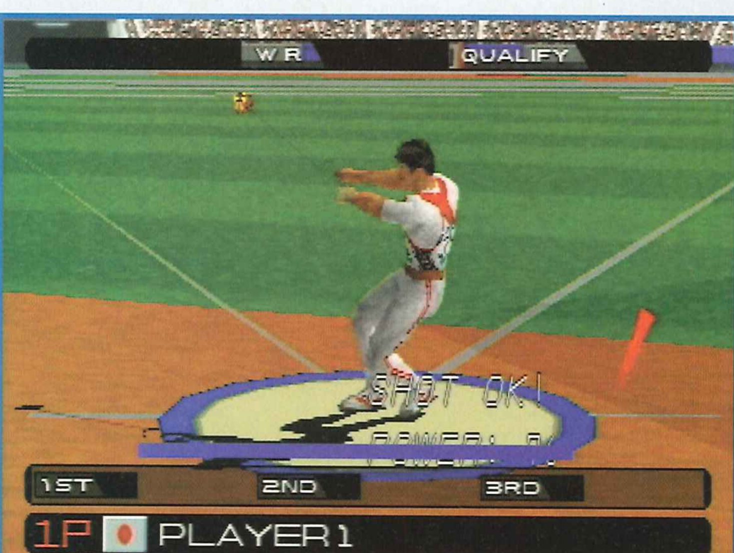
## MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ Un salto gigantesco en gráficos desde el original de la PlayStation, pero, por lo general, el mismo viejo juego de siempre.




■ Seguramente hay una manera más efectiva y menos patosa de lanzar el martillo.



■ El poco conocido salto del «culo flojo». Y la chica parece simpática.

MARZO

Formato: PlayStation/Game Boy | Desarrollador: **Konami** | Editor: **Konami** | Jugadores: **1-4** | Disponible: **Marzo**

# INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

## Tres cosas hay en la vida: oro, plata y bronce

**El que no corre vuela. El 2000 es año olímpico y Konami se ha adelantado a la previsible avalancha de títulos relacionados con los Juegos de Sidney. De acuerdo, la consola olímpica por excelencia será, sin duda, la PS2, pero los 32 bits de la gris de Sony son más que suficientes para cobijar la ambiciosa secuela de** *International Track and Field*.

La secuela en cuestión incluye seis nuevas disciplinas deportivas y es más suave que la gamuza. Por suerte, Konami ha recurrido al sistema de control del título original: para desplazarte debes darle al Cuadrado, para girar, al Círculo y para saltar, al Triángulo. Apunta, lanza la jabalina y, ¿qué es lo que tienes? Algo bien simple, pero efectivo. Un sistema cómodo y práctico.

Así pues, lo típico. Bueno, vas a encontrar tus disciplinas favoritas (los cien metros, el salto de longitud, el salto de pértiga, el lanzamiento del martillo y de la jabalina...) y unas cuantas novedades, incluido el levantamiento de pesos, el buceo, el kilómetro en bicicleta o los 500 metros en canoa/kayak, que son todavía un misterio para el equipo de *Top*. Para todos menos para Ángel, que parece haber nacido con un remo bajo el brazo.

Como ocurría con cualquiera de las versiones anteriores, el juego individual pierde emoción rápidamente. Es una gozada para la vista pero hay poco estímulo para la materia gris. Después de decir esto, añadimos que un juego para pensar es lo último que buscáis tú y tu pandilla cuando os hincháis de cerveza, porque ésta es precisamente la idea que tiene en mente *T&F2*. Este título sólo tiene un rival en *ISS Evolution* como mejor juego de resaca disponible en estas latitudes.

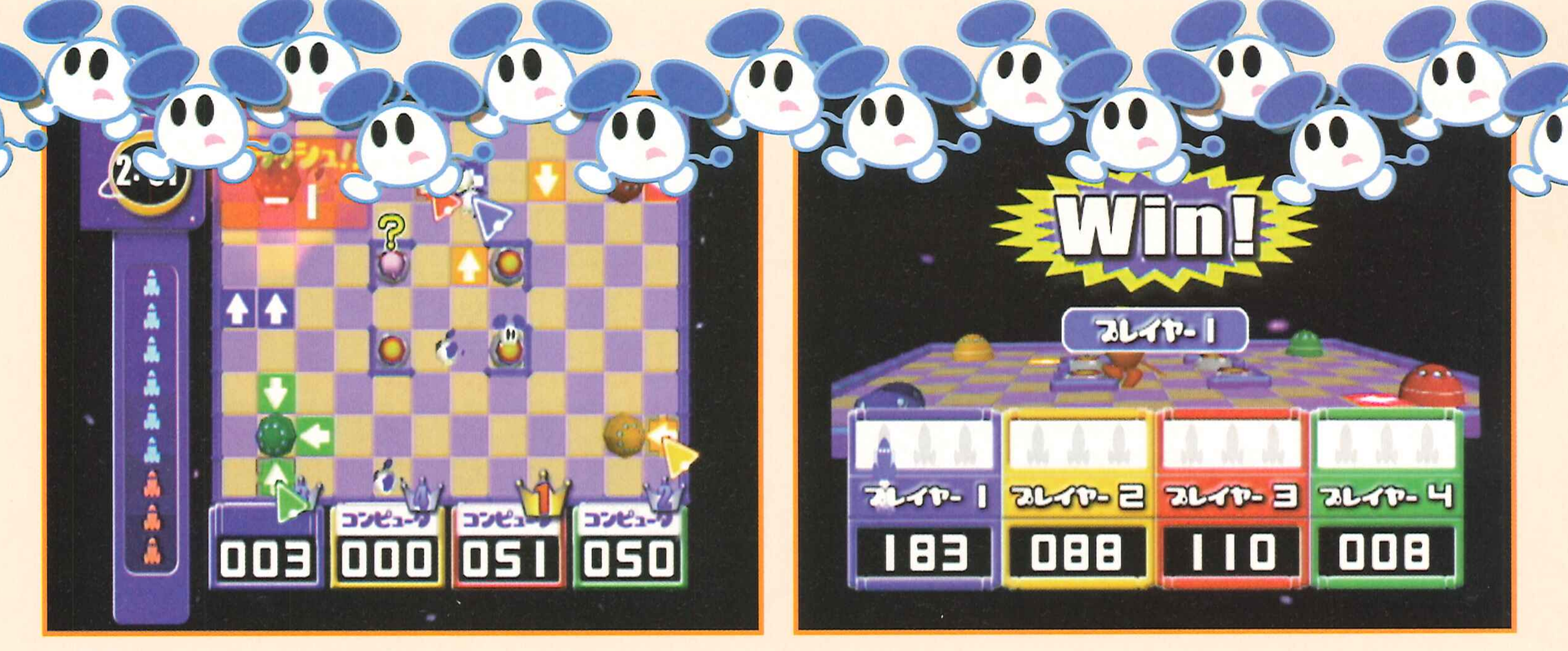
Pero, te avisamos, este título eminentemente «festero» requiere resistencia, algo que no se oye de muchos juegos de este tipo (un kilómetro de bicicleta es particularmente duro, sobre todo por lo que respecta a la subida). Aunque eficaz y sencillo, el sistema de control es despiadado y frenético. Ahí va un consejillo para los que están alerta sobre los mercados financieros: *Top* te recomienda que compres montones de cajas de Tiritas con vistas al gran incremento de víctimas del «dedo de jugador» que va a haber a mediados de marzo a causa del lanzamiento de este bombazo. Un quince por ciento de comisión, por favor.

*International Track & Field 2* será analizado en el número siguiente y se supone que estará ya a la venta en marzo.

### LO MEJOR HASTA AHORA

### De un solo tirón

No se trata solamente de un nuevo lanzamiento, sino que ésta es, probablemente, la mejor modernización de un clásico que nunca jamás se haya realizado. Conviértete en el valiente coreano o el perro de presa anglosajón, mide bien los tiempos y pon a prueba tu resistencia y fuerza de voluntad para superar la increíble prueba de levantamiento de pesos. Aprieta los dientes, cada instante se desarrolla como en la realidad. Excepto, obviamente, que no lo es.








■ Con una fórmula básica se pueden provocar muchas carcajadas.

■ Prueba a jugar contra tu consola: es tan astuta y despiadada como cualquier ser humano.





■ Gráficos sencillos, diversión sofisticada.




LO MEJOR HASTA AHORA

### Háztelo tú mismo

Después de navegar por los confusos menús japoneses de la versión importada, *Top* descubrió una opción para construirte tu propio laberinto. Este hecho te permite colocar agujeros de ratones, trampillas, bases, muros y gatos en cualquier lugar de la pantalla y de esta manera crear parrillas de una gran variedad para futuros combates en el modo de varios jugadores, o construir rompecabezas terribles para los colegas. Esta posibilidad alarga en potencia la vida del juego multiplicándola, por lo menos, por diez. *Chu Chu Rocket* no te proporciona simplemente el pescado para alimentar a la familia por un día, te enseña como pescar tu propio pescado y alimentar a los pequeños toda una vida. O algo así.

MAYO

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Sega Sonics** | Editor: **Sega Team** | Jugadores: **1-4** | Disponible: **Mayo**

# CHU CHU ROCKET

## El mejor rompecabezas japonés desde *Puzzle Bobble*

**Escenarios renderizados, polígonos volumétricos ensombrecidos y en movimiento cubiertos por una especie de niebla visual, pirotecnia, lujo... *Chu Chu Rocket* no tiene nada de esto. Si olvidamos la exorbitante alta velocidad que puede alcanzar, el juego podría haber existido perfectamente en cualquier consola para juegos desde la Sinclair Spectrum.**

Éste es un juego realmente bueno por la brillantez de su sencillo punto de partida. La acción se desarrolla en una parrilla que se parece al tablero del ajedrez, con un funcionamiento de arriba abajo que recuerda al clásico *Bomberman*. Centenares de ratones nerviosos corren sin rumbo fijo por este tablero, guiados únicamente por las paredes que actúan como obstáculos y las flechas que han sido colocadas especialmente para ellos, al estilo de otro clásico, *Lemmings*. Tomas el control de un cursor que puedes usar para colocar tres flechas indicadoras en cualquier parte de la parrilla, dirigir los ratones hasta tu base y de esta manera acumular puntos.

Con esta fórmula tan básica, se consiguen muchos momentos de diversión. El centro de atención del juego es su versión para varios jugadores, la mejor excusa de Sega para incorporar cuatro salidas de *joypad* en el diseño de la Dreamcast. Y ya tenemos a los cuatro jugadores apresurándose a colocar flechas indicadoras con el objetivo de recaudar una buena cantidad de ratones que salen en masa de sus agujeros. La consiguiente refriega posiblemente va a provocar terribles ataques epilépticos, aunque no tengas epilepsia. Luego aparecen los gatos, intentan penetrar en tu base y propinarse una buena cena con Mickey y sus colegas, algo que requiere un rápido cambio de estrategia. Pánico, emoción, miedo, alegría, y cualquier otra sensación posible van a ser experimentadas en un orden aleatorio durante una frenética batalla de tres minutos.

Una impresionante combinación de laberintos increíbles e intrincados y modelos de juego se incluyen para disfrutar del modo interminable para varios jugadores. Pero si no tienes amigos, puedes jugar con la IA de tu consola, tan astuta y despiadada como cualquier ser humano.

Estos modos tan currados para un solo jugador en realidad dan un giro totalmente diferente al juego. Hay rompecabezas en los que debes guiar a todos los ratones por la pantalla hasta la base sin que lleguen a ser alcanzados por los gatos. Luego, están los juegos donde debes hacer exactamente lo mismo pero a toda velocidad. Una vez hayas terminado con los rompecabezas disponibles (a estas alturas ya podrás lucir una preciosa camisa de fuerza en algún psiquiátrico), puedes construir tu modo propio (fíjate en el recuadro que hay arriba).

Este inteligente rompecabezas con estética de dibujos animados es un producto genuinamente japonés. Algo raramente visto si no es en una fiesta de cumpleaños de algún mocoso, puede convertirse en un anti-estrés para muchos jugadores. Después de todo, no hay disparos, ni sangre, ni muertos, ni tienes que encontrar ningún cochazo. Pero ya estamos hartos de los patéticos prejuicios machistas. Comparado con la halitosis que desprenden las secuelas fétidas que dominan el universo de los videojuegos, *Chu Chu Rocket* es un soplo de aire fresco.

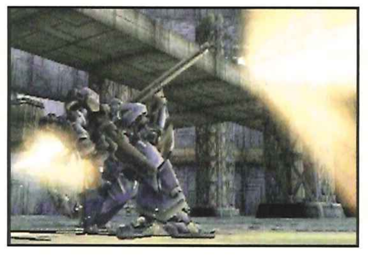



**Marchando el Informe mensual de nuestro equipo de futurólogos. Si estás pensando en un viaje relámpago a Japón no podrías escoger mejores fechas. Recuerda un dato: 4 de marzo. Y un nombre: PlayStation 2, la bestia del reino.**

## ARMORED CORE 2

*Armored Core 2*, de From Software, es otro de los títulos más esperados para PlayStation 2. El juego original para PSX (un título de tiros muy divertido, de mechs estilo *Brahma Force* o *Virtual On* pero en tercera persona) cosechó un gran éxito en 1997, especialmente en Japón. From Software publicó en tierras niponas dos actualizaciones —*Master of Arena* y *Project Phantasma*— con nuevos niveles y arenas para jugar con los robots salvados en la tarjeta de memoria del primer juego. ¿Te imaginas el impacto que causará su continuación en PS2? ¡Será algo increíble!

Y no es para menos: en Armored Core 2 las mejoras serán sustanciales, tanto a nivel técnico como en lo referente a opciones y jugabilidad. El argumento estará más cuidado (por ahora todo lo que sabemos sobre él es que tiene lugar treinta años después del primer juego); las misiones serán muchísimas; habrá un montón de arenas para el modo de dos jugadores, que podrán jugar tanto uno contra uno como juntos contra la CPU; más robots, más armas, más efectos especiales y más de todo. El juego de PS2 te permitirá configurar tu robot en casa a base de comprar armas y artefactos y, una vez salvado en la tarjeta de memoria, utilizarlo para competir en arenas contra un segundo jugador en otra consola o contra cualquier otra persona vía Internet. Suena bien, ¿no? Algo parecido a los Pokémon, pero en versión metálica.



■ **Efectos de luz prácticamente reales, destrucción sin límites.**




■ **A su lado, el primer Armored Core parece un triste ensayo.**

Una de las cosas más interesantes de *Armored Core 2* parecen las armas, increíblemente espectaculares y variadas. Por supuesto, encontrarás los principales artefactos de destrucción del primer juego, pero también unas cuantas cosas nuevas. La primera que llama la atención es el cañón de plasma que el mech lleva sobre un hombro. Al mismo tiempo que juegas, moviendo a tu robot por escenarios 100% tridimensionales, puedes apuntar mediante los botones laterales con el cañón hacia un lado u otro. Eso quiere decir que, mientras avanzas disparando a los malos que tienes delante, puedes repartir leña con el cañón a los robots que te vienen por un lado, por ejemplo. Algo complicado, pero genial. Otras armas disponibles serán más convencionales, como las bombas, los escudos de energía, toda suerte de ametralladoras y escopetas gigantes...

Volverás a encontrar las opciones de configuración del primer juego, aunque ahora serán mucho más completas y variadas. A lo largo de las misiones en las que tengas éxito, ganarás algo de dinero, con lo que deberás reparar los daños que hayas sufrido, comprar piezas nuevas más potentes, armas más destructivas, baterías, etc. Las opciones son tantas que From Software ha decidido incluir una opción de configuración automática para los jugadores no iniciados. Así, quienes tengan mucha prisa o no conozcan el primer juego, sólo tendrán que pulsar Start para empezar a achicharrar robots enemigos sin necesidad de romperse demasiado la cabeza configurando su amigo robot.



■ **Como en el juego original, puedes utilizar tus propulsores para embestir, correr o volar.**

Otra de las cosas que veremos de nuevo en *Armored Core 2* será el editor de logotipos del juego original. Para quienes no lo sepan o no se acuerden, en *Armored Core* había un editor estilo *Rage Racer* que te permitía diseñar un dibujito para decorar tu robot, además de cambiar los colores de sus componentes (cuerpo, extremidades, propulsor). El editor de logos de *Armored Core* tenía 64x64 puntos de resolución, mientras que el de la segunda parte contará con 128x128, para que puedas explayarte con tus ansias artísticas. Naturalmente, también podrás pintar el robot del color que te dé la gana. Azul celulio, arena del desierto, rojo indio, blanco marfil... Bueno, a lo mejor no hay colores tan pijos, pero seguro que hay un montón. Lo que todavía no sabemos es si se podrán aprovechar los logos que compusimos en el primer *Armored Core*, debido a la diferencia de resolución. Ya te informaremos cuando tengamos el juego en nuestras manos.

¿Y qué más se puede decir, aparte de las mil palabras que sugieren los gráficos que acompañan estas letras? Pues, por ejemplo, la cantidad de información que tendrás en la pantalla. Cantidades industriales de datos, aunque podremos elegir cuáles queremos ver y cuáles no desactivando opciones en el menú de pausa. Pero, para que te hagas una idea, con todo activado deberías ser capaz de prestar atención a todo lo que sucede en la pantalla y, al mismo tiempo, a todo esto: nivel de energía de tu mech, nivel de energía del enemigo al que estás atacando, medidor de velocidad a la que avanzas, mensajes de error de sistemas (partes del mech estropeadas por impactos enemigos), nivel de batería (la que alimenta tus armas y los propulsores que usas para volar), trayectoria del cañón, dirección de la que provienen los disparos enemigos, número de enemigos restantes, tiempo restante para completar la misión, objetivos cumplidos y enemigos eliminados, posibles objetivos detectados en tu radar, medidor de altura en los saltos, dispositivo indicador de temperatura ambiente, armas disponibles, arma seleccionada, mensajes de emergencia al entrar en zonas peligrosas o áreas con muchos enemigos, temperatura interna de tu mech, eficiencia del generador del mech y, por último, naturaleza del arma con la que te ataca el enemigo. No tenemos palabras para describir esta lista... *Virtual On*, *Mech Warrior* o *Brahma Force* eran minijuegos de parchís comparados con esto.



■ **Las batallas en los modos para dos jugadores serán uno de los principales atractivos del juego.**

## 500GP

¡Esto sí que es un simulador de carreras de motos! El nuevo proyecto de Namco para PS2 ya ha sido calificado por algunos como el *Ridge Racer* del motociclismo. Buena prueba de ello son las espectaculares imágenes que hemos conseguido. *500GP* es un simulador de carreras de motocicletas de competición, del estilo del reciente *GP500* para PC, que cuenta con todas las licencias oficiales imaginables. En *500GP* estarán presentes todos los circuitos, pilotos y motos del campeonato del mundo de 500 cc. Se incluye, claro está, a nuestro campeonísimo Álex Crivillé.

El juego reproduce con todo lujo de detalles las sensaciones de una carrera de motos de 500: maniobras espectaculares, barro que se pega a las motos si te sales al césped, frenazos, acelerones, curvas imposibles, rectas interminables y, sobre todo, una sensación de velocidad maravillosa.




Sin duda, un juego muy a tener en cuenta en los próximos meses, sobre todo si consideramos la dilatada experiencia de Namco en el género de las carreras sobre asfalto, con su fabulosa saga *Ridge Racer*. Si han sido capaces de hacer algo como *Soul Calibur* para Dreamcast, ¿qué serán capaces de hacer con una PS2?

■ **No faltará ninguna de las escuderías reales del mundial, ¡es una pasada!**







■ **Nunca antes un juego de motos fue tan real. Aquí, el circuito de Suzuka, tan de verdad como el de las carreras que ves en la tele.**

■ **La sensación de velocidad será impresionante, y la vista se perderá en el horizonte como en ningún juego de PC o DC.**

## DRIVING EMOTION TYPE-S

¡Más juegos de coches para PS2! Los chicos de Square han dejado a un lado (por ahora) los juegos de rol para debutar en PS2 con un título de carreras, un género en el que hay mucha y muy buena competencia. Desde luego, es un terreno resbaladizo: *Ridge Racer 5* listo para amanecer junto a la PS2 el 4 de marzo en Niponilandia, *GT2000* esperando para adelantar después, el fabuloso *500Gp*, de Namco...

El proyecto de Square no tiene gráficamente nada que hacer con los citados títulos, pero eso no quiere decir que no vaya a ser un gran juego. Se llama *Driving Emotion Type-S*, y es un simulador de carreras de turismos al estilo *GT*. Contarás con una escuela de conducción para obtener carnets, un taller de reparaciones, multitud de opciones... Lo de siempre.

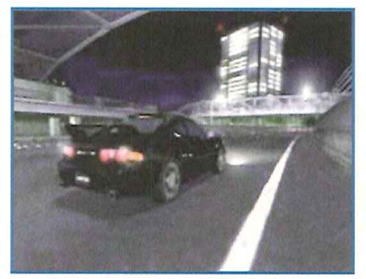
Quizás lo más importante sean las licencias: Square ha logrado hacerse con los derechos de todas las marcas de coches japonesas de relevancia: Nissan, Toyota, Subaru, Mazda, Mitsubishi y Honda. Tanto el exterior como el interior de los coches (estamos hablando de los motores y prestaciones, no de la tapicería) estará reproducido basándose en los modelos originales y las especificaciones técnicas cedidas por los fabricantes. Realismo puro y duro.

*Driving Emotion Type-S* será, cuando menos, un simulador interesante. No obstante, debemos recordar que Square no tiene ninguna experiencia en el género de las carreras de coches (lo más cercano al asfalto que han hecho ha sido *Chocobo Racing* para PSX, y eso ni siquiera cuenta como experiencia). A juzgar por estas imágenes, esa falta de experiencia se hará notar bastante en los gráficos, pero aun así habrá que verlo en funcionamiento para juzgar, ¿no? Square ha asegurado que *Type-S* estará en primera fila cuando la consola aparezca dentro de unos días. A ver si es verdad.



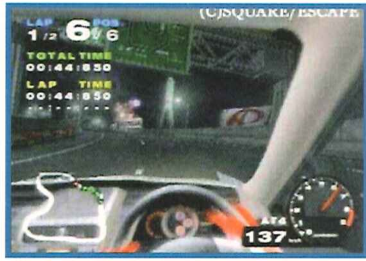
■ Si no fuera por los coches japoneses, se le podría confundir con un *Nascar* para PC.

■ Unos gráficos preciosos, si no los comparas con *RR5* o *GT2000*.


■ ¿No es demasiado parecido a *Tokio Highway Battle*?


■ ¿Seguro que no es *Need For Speed IV*?


■ Un juego de carreras japonés sin un *Roadster* naranja, no sería un juego de carreras japonés.



■ La vista interior se parece mucho a la de la serie *Nascar* y a la de *Scud Race*.

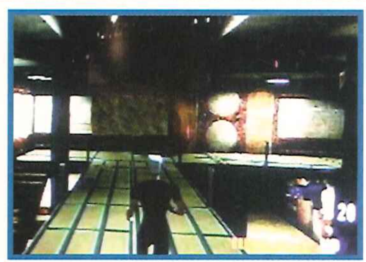
## X-FIRE

Uno de los trabajos más adelantados para PS2 —al que ya pudimos echar el primer vistazo en el Tokyo Game Show del otoño pasado— era el título que EA y Square están desarrollando juntos, *X-Fire*. Se trata de un *shoot 'em up* con acción a raudales, explosiones atronadoras y efectos especiales espectaculares (como todo buen *shoot 'em up*).

Se ha encargado de llevar adelante el proyecto Animation Science, un equipo experto en el campo de los gráficos en 3-D para la televisión y las películas de animación. Al mismo tiempo, EA cuenta con el asesoramiento de Square, los magos de *Final Fantasy*. Como resultado de esta colaboración, el juego presenta a unos personajes increíblemente reales que se mueven en tiempo real por escenarios enormes y 100% interactivos. Square insiste en que esto no es un *beat 'em up*, sino una película interactiva de acción. Ellos sabrán...

Se supone que *X-Fire* aparecerá en las tiendas también junto con la consola el 4 de marzo en Japón, y ya está en marcha la conversión del juego para el mercado estadounidense. Esto significa que, con toda probabilidad, estará completamente acabado y traducido para su lanzamiento en nuestro país. ¿Será tan bueno como parece? Pronto lo sabremos...


■ Los personajes están caracterizados como en una típica «peli» de acción.


■ Escenarios enormes, súperrealistas y completamente interactivos. Suena bien.


■ Parecen tan reales...


■ Los efectos de luz son ciertamente deslumbrantes.

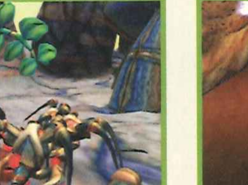

■ Qué chica tan mona. ¿Será *X-Fire* tan real como para poder tirarle los tejos?

# LANZADERA
## MUY PRONTO SERAN TU OBSESION





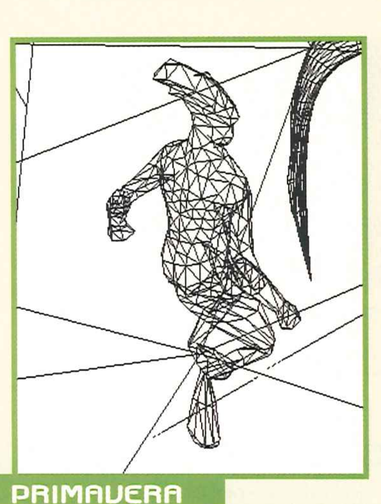
■ *Evolva* es extremadamente gore, a la manera de *Starship Troopers*.



■ Los visores inferiores muestran el punto de vista de los otros Genohunters de tu manada.



■ Algunos de los modelos que aparecen en Evolva tienen entre 7 y 8.000 polígonos.





■ Detruye los huevos o se extenderán hasta cubrir por completo tu mundo. Y date prisa.

PRIMAVERA

Formato: **PC** | Desarrollador: **Computer Artworks** | Editor: **Virgin** | Jugadores: **1** | Disponible: **Marzo**

# EVOLVA
## Exhibición de sangre y polígonos.

**Cada vez es más difícil ver juegos en que los desarrolladores se hayan tomado la molestia de introducir alguna idea nueva, algo de sangre fresca. *Evolva* puede ser una honrosa excepción. Promete ser un título dinámico, con un amplio margen de elección y capaz de hacerte creer que formas parte de la letra y el espíritu del juego que tienes entre manos.**

El punto de partida ya es de una cierta originalidad. Controlas a los Genohunters, una especie depredadora que puede absorber el ADN de sus presas y así desarrollar apéndices y protecciones naturales. Si, por ejemplo, crees que puede serte útil incrementar tu capacidad de salto, sólo tienes que cazar alguna criatura con patas fuertes y flexibles y sorberle el código genético. Esa cadena de ADN no se activará de modo automático, pero pasará a tu archivo personal de características y, en cuanto lo consideres necesario, podrás hacer que a tu Genohunter se le desarrollen las nuevas patas.

Las características que puedes adquirir vampirizando a tus víctimas son potencialmente infinitas, cosa que te garantiza que tus Genohunters estén en proceso de mutación continua. Por supuesto, activar una característica u otro es una decisión estratégica que depende de cuáles sean tus objetivos concretos en una fase del juego.

Tú controlas de forma permanente al líder de los Genohunters mientras el resto de la manada puede seguir las rutinas de una completa IA en tiempo real o bien pasar a tu control directo cuando lo creas conveniente. En la parte inferior de la pantalla verás una serie de ventanas con el punto de vista de tus suibordinados, así que te será fácil decidir en qué momento te interesa tomar el control de uno de ellos.

Las misiones se sitúan en los cuatro continentes de un planeta que está siendo atacado por parásitos gigantes. Estas criaturas tentaculares vacían el subsuelo convirtiendo tu mundo en un erial y dejando huevos por todas partes. Si no te das prisa en exterminarlos se multiplicarán y lo acabarán invadiéndolo todo.

*Evolva* puede convertirse en uno de los juegos más extraños y originales del 2000. Además, ofrece violencia y gore en un denso marco estratégico y asegura muchas horas de diversión. Lo único que hace falta para disfrutarlo plenamente es confiar en tu imaginación y no cuestionarte mucho el porqué de según que cosas. Darwin estaría satisfecho.

LO MEJOR HASTA AHORA

### Controla tu ira

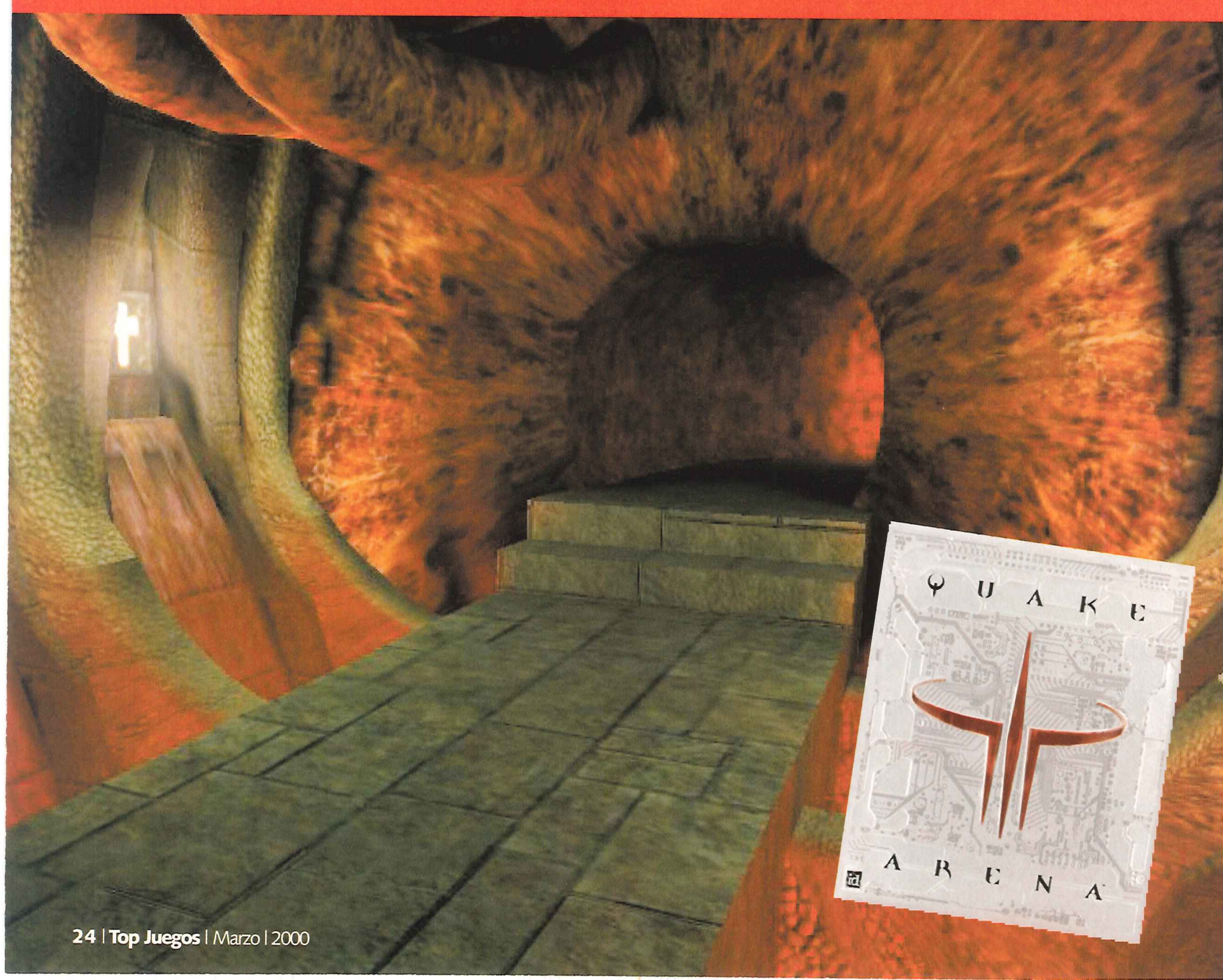
La IA de tus Genohunters y de las criaturas a las que te enfrentas es prodigiosa. Estamos hablando de criaturas sensibles a bajas pasiones como la ira o el miedo que afectan su comportamiento. El nivel de miedo de un enemigo es muy superior si ataca solo que si lo hace acompañado, así que puedes esperar de ir un comportamiento mucho menos racional (cobarde retirada o ataque impulsivo). Todas las criaturas tienen su propio nivel de agudeza sensorial y eso afecta a sus reacciones. Los personajes no jugables tienen capacidad para acumular información y sacar conclusiones, así que pueden ir a buscar refuerzos y volver al sitio en que se toparon contigo. Terrorífico.



# AL DETALLE

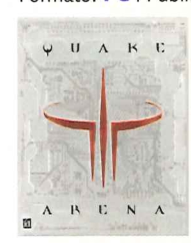
## MUCHO MÁS SOBRE TUS JUEGOS PREFERIDOS

**En esta vida como mejor se aprende es a golpes. Eliges un juego, te lo llevas a casa, pasas día y noche en su compañía, monopoliza tus sueños y tus conversaciones. De repente, algo empieza a cambiar en tu interior y pronto todo ha terminado. Una lástima. Ojalá os hubieseis tomado algo de tiempo para conocerles mejor. Top Juegos te enseña como: ¿Empiezas a aburrirte de tu flamante copia de Quake 3 Arena? Eso es porque aún no no has jugado a alguno de sus impresionantes Deathmatch en la Red.**



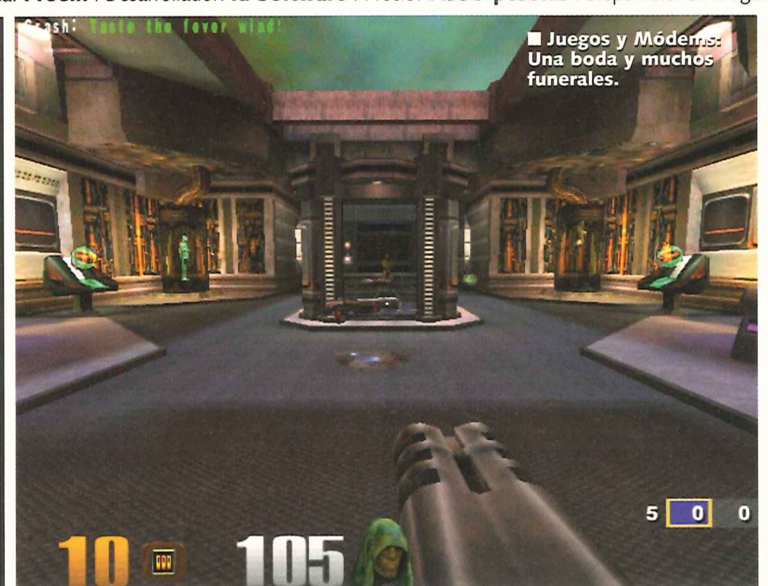
# QUAKE 3 ARENA

Formato: **PC** | Publica: **Proein** | Desarrollador: **id Software** | Precio: **7.995 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-64** | Puntuación: ★★★★★



### ¿DE QUÉ VA QUAKE 3 ARENA?

■ Es el último festival de casquería y reflejos a cargo de los legendarios productores de *Doom* y *Quake*. A diferencia del típico juego individual como *Half-Life* en el que jugabas en la piel de un personaje que evoluciona a lo largo del juego siguiendo la firme estructura de una historia, *Quake 3* te sitúa en el centro de una amplia área de combate para varios jugadores. La sensación de deathmatch frenética está garantizada, ya te enfrentes a la IA de la máquina o a rivales humanos.
Esta pesadilla contiene gráficos espeluznantes que muestran ambientes increíbles, como los futuristas castillos góticos, combinados con una animación de los personajes casi perfecta, efectos de luz espectaculares y escenas viscerales de sangre y carne humana volando por los aires e incrustándose en las paredes.
En *Quake 3* (y en el sobresaliente *Unreal Tournament*) no ocurre como en otros juegos, éste te permite disfrutar del modo para varios jugadores sin necesidad de estar conectado.De cualquier modo, Id espera que los jugadores usen a los contrincantes de los que dispone el mismo ordenador como aperitivo, antes de dar el salto mortal y unirse a los millones de ternícolas que juegan sin tregua en la Red. No te quepa duda, el futuro va a ser un largo *deathmatch* para el que *Quake 3* puede prepararte mejor que cualquier otro título. ¡A por ello¡



■ **Juegos y Módems: Una boda y muchos funerales.**



■ **Visita estas páginas web sobre Quake para encontrar más información: www.quake3world.com, www.bluesnews.com, www.planetquake.com, www.gamespy3d.com, www.idsoftware.com, www.barrysworld.com.**





# MUERTE EN LA RED

**Asómate a la trinchera on-line con la guía que *Top* te ha preparado para *Quake 3*.**

**Ruido de metralleta y estallido de cañón, los monitores echan humo en el mundo entero gracias a *Quake 3 Arena*: por fin, los juegos en Internet van a ser más accesibles y populares que nunca. La IA del ordenador es excelente, yofrece la posibilidad de introducirse en el mundo de los *deathmatch* masivos sin problemas de conexión. ¿Pero cómo es posible está comunión entre miles de jugadores que disfrutan de las emociones que proporciona cazar y desintegrar a tus propios amigos con una pistola de plasma?**

Es cierto, la conexión a Internet sigue pareciendo algo complicado y farragoso, con toda esa cantidad de tarjetas de sonido para PC, módems y procesadores que corre por esos mundos de Dios. De todas maneras, ahí van algunos truquillos que van a hacerte la vida más agradable.

■ Asegúrate de que tienes la última versión del juego visitando la página web del fabricante y cargando los parches y demás. En este caso se trata de http://www.quake3arena.com.

■ Comprueba que tienes los últimos drivers para la tarjeta de 3D y el módem viitando la web del fabricante. Asegúrate de que te has hecho con las versiones españolas.

Una vez hayas hecho todo esto, al fin estás listo para empezar el asalto. Es fácil:

**1.** Conéctate a Internet y carga el juego. Si no dispones de una conexión, recuerda que la mayoría de operadoras de telefonía ofrecen una gratuita. Con ella sólo tendrás que abonar la correspondiente factura telefónica. Utiliza horarios reducidos para que el gasto sea razonable.

**2.** Ajusta la velocidad del módem del que dispones para sacarle el máximo partido. Para ello, debes acceder a la opción System desde la pantalla inicial del juego, y desde allí Network. Con un simple clic del ratón irás pasando las velocidades del módem.

**3.** Una vez hecho esto, selecciona la opción Multijugador. Aparecerá una ventana que te permite acceder al sistema de búsqueda de servidores para jugar on line. Tienes que especificarle a la máquina dónde quieres buscar el servidor:

.Local: En una red local

.Internet: En la Red

.Favorites: Como en los navegadores, puedes confeccionar tu propia lista de servidores.

.MPlayer: En el servidor de juegos gratuito Mplayer. Esta opción esta disponible si estás registrado.

Una buena opción es elegir que se te muestren los servidores ordenados según la velocidad de comunicación o Ping Time. Es la más adecuada para que el juego vaya fluido. Como norma, suele dar buen resultado conectarse a servidores norteamericanos, aunque en ese caso hay que tener en cuenta la diferencia de horarios.

También hay opciones en las que los servidores aparecen ordenados alfabéticamente o incluso (en el caso de *Quake*) por mapas concretos.

Otra opción sería decantarse por un servicio de conexiones para juegos como www.gameplay.com, que incluye servido que ofrecen los juegos más populares pa Internet, entre ellos *Quake 3*.

**4.** La lista que aparecerá en cuanto completes los pasos anteriores mostrará nombre del servidor, el número de jugadores disponibles y los que están en partida así como el tipo de juego.

Existen distintos servidores de juegos ofrecen sus servicios de manera gratuita. estos Sitios, puedes acceder a partidas en red de *Quake 3* así como de muchos otr juegos. Su finalidad consiste en poner en contacto a los jugadores que desean lleva a cabo estas emocionantes partidas de manera rápida y sencilla. Para que esto s posible debes suscribirte a dichos servido Es fácil y seguro. En el caso de *Quake 3*, CD incorpora el software para darte de a en Mplayer y así jugar en Red. Los pasos que debes seguir son muy sencillos. Sólo tienes que conectarte a la Red y, desde la carpeta del Menú de Inicio llamar a Mplayer.com y seleccionar el acceso dire Connect to Mplayer .com. Esto te llevará la página Inicio del servidor. En ella encontrarás el link «click here to sing up» Selecciónalo y aparece un formulario que debes rellenar. Una vez cumplimentado trámite, Mplayer hace las actualizaciones pertinentes al software que ya tienes instalado. Luego cierra el navegador, ejecuta el juego, y sigue los pasos descrit con anterioridad. En esta ocasión, en la opción Servers aparece la posibilidad de escanear Mplayer en busca de partidas disponibles. Este servidor también te permite jugar a otros juegos, participar e foros y entablar chats con otros forofos juego. ¡Es así de útil!

Ya ves que no resulta tan difícil, así qu súbete la cremallera de la chaqueta milita y respira hondo, empieza la carnicería.

### GLOSARIO DE GORE

■ Bot: Un contrincante en un combate mortal controlado por el AI del ordenador.
■ Camping: Acampar, una treta no demasiado popular, en ella el jugador se esconde en una de las áreas en que las armas y la munición aparecen.
■ Clan: Un equipo de jugadores que luchan en un combate mortal y comparten una misma bandera.
■ Deathmatch: Combate mortal. Matar a los demás y evitar que te maten a ti.
■ Drop: Fallo en la conexión: el servidor te deja tirado y el juego se va a la porra.
■ Frag: Víctima.
■ Gibs: Lo que resulta de un asalto gore: vísceras por todas partes.
■ Lag: La velocidad de tú servicio de conexión a internet.
■ LPB: Aquel bastardo con una conexión rápida. Alguien que tiene la conexión más rápida que la tuya.
■ Ping: El tiempo que tarda tu módem en mandar y recibir información. Una buena media estaría por debajo de las 200 milésimas de segundo.
■ Spawn: Materializarte en el maravilloso mundo de los juegos.

### ALGÚN CONSEJO

## Guía breve de supervivencia.





■ **Quake 3: La vida es sueño, la muerte os sienta tan bien.**

■ Never, ever stop moving.
■ Use the mouse-look option for easier fragging.
■ Set up the keys so you don't have to move your hand when playing the game.
■ Learn the established tricks of the trade such as Rocket Jumps – blast yourself into the air by firing the rocket launcher at the ground.
■ Know your levels. Find where weapons short cuts and ambush spots are.
■ Learn the strengths of each weapon, so you can apply them to the best situation. For example, use the shotgun in close-up battles.



■ **AL DETALLE:** ***Quake 3 Arena*.** **Para adentrarte en este campo de batalla gore, se recomienda vestir armadura en lugar de un minúsculo sujetador y un correa bastante incómoda.**



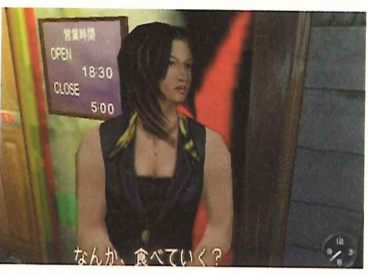
# SHEN

## ¿MEJOR QUE LA VIDA?

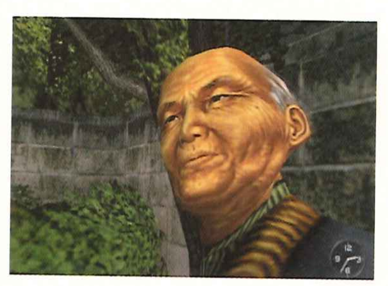
# MUE

**CONVERSAR, VOLVER A CASA TRAS UNA DURA JORNADA Y METERTE EN LA CAMA, JUGAR A DARDOS, ECHAR UNA PARTIDITA A UN VIEJO ARCADE... TODO ESO PUEDES HACERLO EN SHENMUE, EL PRIMER JUEGO QUE SE ACERCA A UNA VERDADERA SIMULACIÓN DE LA VIDA EN TIEMPO REAL SIN DEJAR DE SER INTERESANTE.**









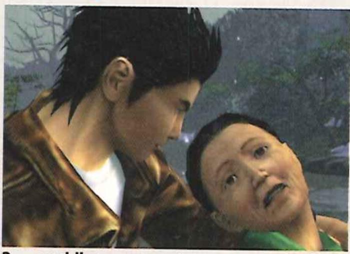
■ En *Shenmue* incluso tienes que ir a dormir al final de la jornada. Es entonces cuando la imagen del asesino del quimono verde convertirá tus sueños en pesadillas.

# El argumento

## Quién hizo qué, a quién, cuándo y cómo.



1. Tu nombre es Ryo Hazuki y eres un estudiante japonés de 18 años. Un día te diriges a casa tras una dura jornada...



2. ... y al llegar encuentras a una mujer herida en el suelo. Un ruido espantoso sale del interior de la residencia de la familia Dojo.



3. En cuanto te acercas para averiguar qué pasa, tu hermano sale despedido por la puerta. Cruzas el umbral.



4. Dentro ves a tu padre luchando a brazo partido con un tipo que viste un lujoso quimono verde.



5. Tu padre cae al suelo y...



6. El hombre del quimono verde te coge por la garganta y le dice a tu padre que te matará si él no le indica dónde está el espejo mágico. Tu padre le dice que bajo el árbol del jardín.



7. El misterioso asaltante encuentra lo que ha venido a buscar y abandona la estancia dejándote con vida.



8. Pero tu padre muere entre tus brazos. Con lágrimas en los ojos juras venganza.

**Desde jugar a dardos en un bar lleno de pescadores borrachos hasta tomar una Coca-Cola o dar algo de leche a un gato. En *Shenmue* te metes en la piel de un personaje que no se limita a acribillar *zombies* a ritmo de bacalao o resolver puzzles en galerías subterráneas. Tu personaje vive, come, duerme, conoce a gente nueva. Casi nada de esto le sirve para avanzar en su objetivo, si es que tiene alguno, pero ¿quién dijo que la vida servía para algo?**

Has oído hablar tanto de este juego que seguro que hasta te has planteado comprarlo de importación. Bien, vamos a darte un argumento de peso para que no lo hagas: ¿Hablas japonés? ¿No? Pues será mejor que esperes a que se edite una versión PAL traducida al menos al inglés (aún no sabemos si Sega editará o no copias en castellano) porque éste es un juego en el que el argumento y las conversaciones tienen muchísima importancia.

En nuestra primera inmersión en *Shenmue* contamos con la ayuda de la estudiante japonesa Mayumi Furuyama. Ella jugó con nosotros gran parte del primer CD y nos explicó con todo lujo de detalles lo que pasaba y qué iban diciendo los personajes. Gracias a Mayumi hemos podido entender la intro y progresar un poco en el desarrollo de la historia, pero a estas alturas aún estamos a una distancia sideral de completar el juego, si es que lo conseguimos algún día.

Mayumi nos confirmó también que el nivel de realismo de *Shenmue* es asombroso, ya que al parecer reproduce a la perfección cómo eran las viviendas de los suburbios del Japón costero a mediados de los ochenta, con sus puertas correderas acristaladas y sus minúsculos cuartos de baño. Lo único que no le convenció del todo es el jardín trasero de la casa de Ryo. «Para tener un jardín así de grande y con ese árbol en medio vuestro personaje tendría que ser muy, pero que muy rico», nos comentó, «no se ven muchos jardines como éste en Japón».

Por cierto, *Shenmue* no quiere decir nada. Es un nombre propio, seguramente el de algún lugar.



■ También puedes jugar a dardos.

■ Tejanos azules, pelo largo y engominado, sudadera blanca de cuelo redondo, «chupa» de cuero... Ryo es un hijo de su tiempo: los felices ochenta.

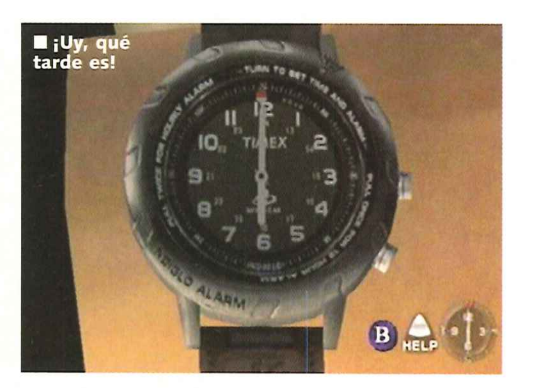
**« Los videojuegos siempre se las ha arreglado para ofrecerte un rato de diversión, ya sean quince minutos o setenta horas, pero éste es el primero que se acerca a la simulación realista de la vida de un personaje, con sus tiempos muertos y sus grandes acontecimientos.»**

Formato: **Dreamcast** | Editor: **Sega** | Desarrollador: **AM#2** | Origen: **Japón** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1** | Compatible: **VMS, Rumble Pack**

# REALISMO MÁGICO, INTERACTIVIDAD ABSOLUTA

**AL MARGEN DE LA PS2, EL GRAN ACONTECIMIENTO DE ESTOS MESES EN JAPÓN ES UN ENIGMÁTICO RPG PARA DREAMCAST. *SHENMUE*. AÚN FALTAN UNOS MESES PARA QUE SE EDITE EN EUROPA, PERO SABEMOS QUE TE MUERES DE GANAS DE SABER QUÉ HAY EN EL INTERIOR DE ESOS CUATRO CD QUE EL PROPIO YU SUZUKI CONSIDERA SU OBRA MAESTRA.**


■ Ryo tiene la habilidad de una gacela.



■ ¡Uy, qué tarde es!


■ Tu madre.

Confirmado: *ShenMue* será el mejor juego de la historia. Cuando llegue a nuestras tiendas. Hemos probado la versión japonesa y, aun sin entender absolutamente nada —bueno, sí, algún que otro «*bye, bye*» y varios «*arigató*»—, no nos cabe la menor duda: el argumento más detallado jamás creado, los mejores gráficos que se han visto nunca, un presupuesto que se salta todas las cifras... Nada menos que 10.000 millones de pesetas, lo que costó hace algunos años *Waterworld* cuando se convirtió en la película más cara de todos los tiempos. Ahí queda eso.

Pero vamos por partes, que luego pasa lo que pasa.

**¿De qué estamos hablando?**

¿Quiénes son los chicos de AM#2? Pues, junto con AM#3, el grupo de personas responsable de todos los grandes éxitos de Sega, tanto en arcades como en juegos para consola. ¿Quién es el cabeza de familia en AM#2? El señor Yu Suzuki, oh gran cerebro. ¿Qué debemos a este buen señor? En una palabra..., todo. Él fue el creador de *Virtua Fighter*, el primer juego de lucha en 3D de la historia; él fue el creador de *Daytona USA*, el primer arcade de carreras en 3D con texturas complejas de la historia; él fue el creador de *Hang-On*, uno de los primeros juegos de carreras de la historia, etc. Casi todo lo que te gusta de casi todos los juegos fue, antes o aún más antes, idea de Yu Suzuki.

Y es que, en palabras del propio Suzuki, «lo que todo desarrollador de videojuegos debe buscar es el máximo realismo posible. Los juegos no tienen por qué ser divertidos. Si son divertidos, es que no son lo suficientemente realistas. La realidad no es divertida. O no siempre, al menos». Esto es algo que se comprende nada más ver *ShenMue*: realismo puro y duro. Tú controlas a Ryo Hazuki, un joven japonés de lo más normal. Y a lo que se dedica Hazuki, al menos al principio de la historia, es a pasear por su pueblo, a hablar con la gente para averiguar ciertas cosas que le permitan avanzar en la historia, a comprar comida, a echar unas partidas de vez en cuando en el salón recreativo...

# El cuarto CD

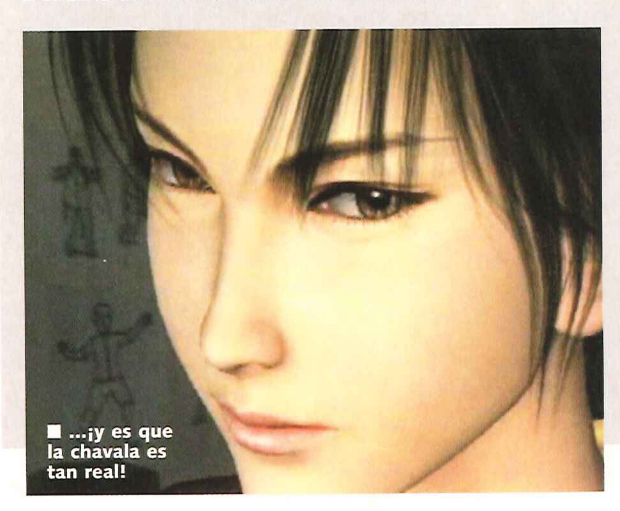
■ El cuarto disco de *ShenMue* no forma parte del juego, pero sirve como complemento. Se compone de cuatro grupos de opciones: una te permite conocer a todos los personajes de la historia uno por uno. Cada personaje te cuenta quién es y qué relación tiene con Ryo en el juego, mediante una secuencia de vídeo de una calidad pasmosa. Otra opción sirve para conectarse a Internet y recibir información y biografías de personajes, fotos, mapas, detalles del juego, pistas, etc. La tercera es una *juke box* que te permite escuchar cualquiera de las canciones que hayan aparecido en lo que vas de juego; y la cuarta pone a tu disposición unos cuantos vídeos e imágenes como *preview* de lo que es ShenMue en conjunto: vídeos de algunos de los momentos más importantes del juego, de algunos subjuegos, etc.



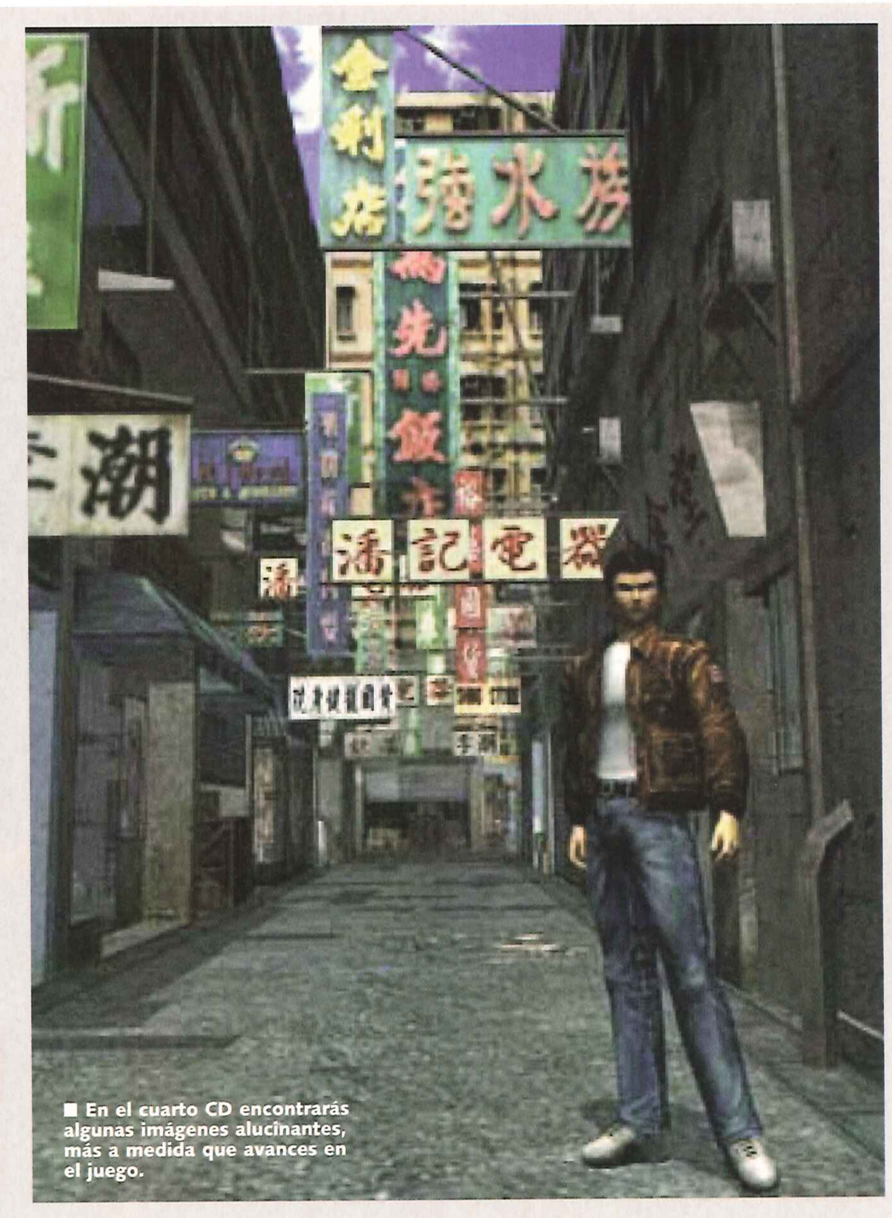
■ **Cada personaje tiene un vídeo propio, en altísima resolución.**



■ **El de la chica es fantástico. Con esa vocecita...**



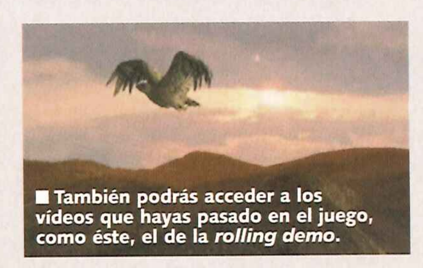
■ **...¡y es que la chavala es tan real!**



■ **En el cuarto CD encontrarás algunas imágenes alucinantes, más a medida que avances en el juego.**



■ **O el enternecedor vídeo de tu papá entrenándote.**



■ **También podrás acceder a los vídeos que hayas pasado en el juego, como éste, el de la *rolling demo*.**



■ **Y algunos vídeos de lo que te espera cuando llegues a la ciudad.**

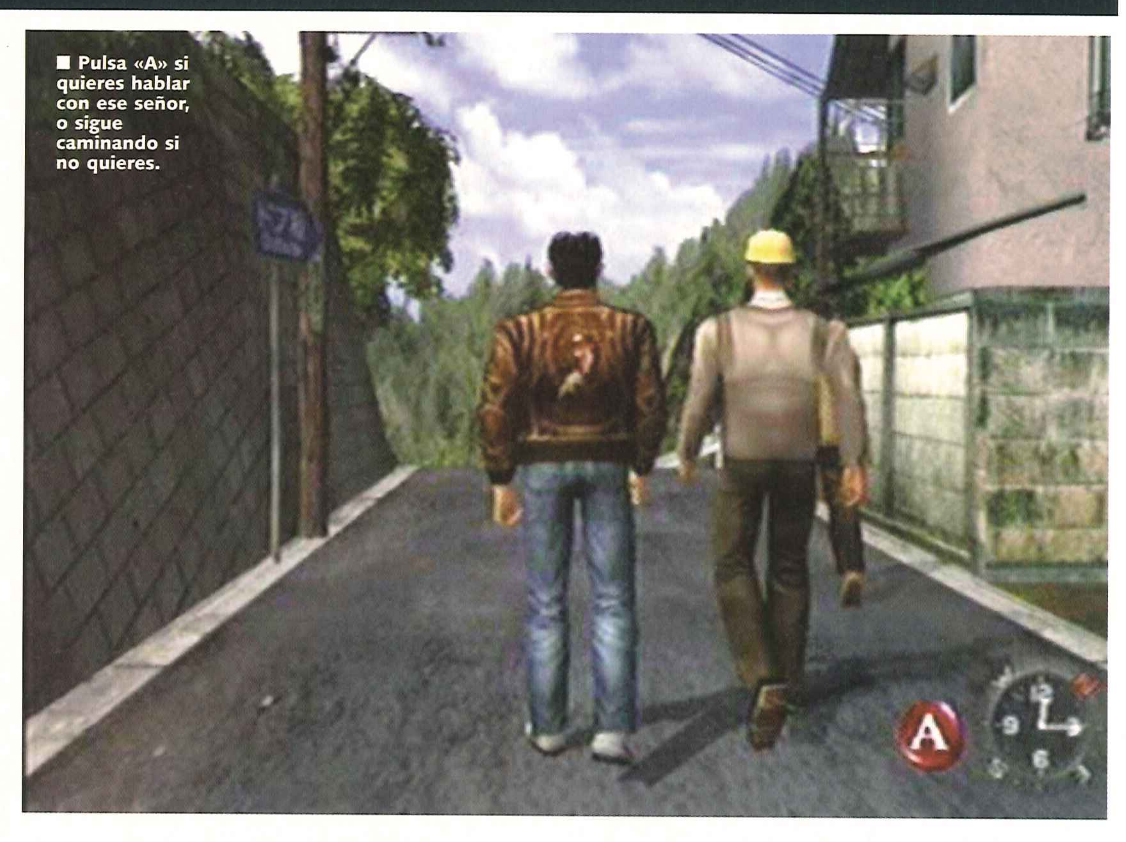



■ **Puedes incluso escuchar en una *juke box* virtual las canciones del juego.**

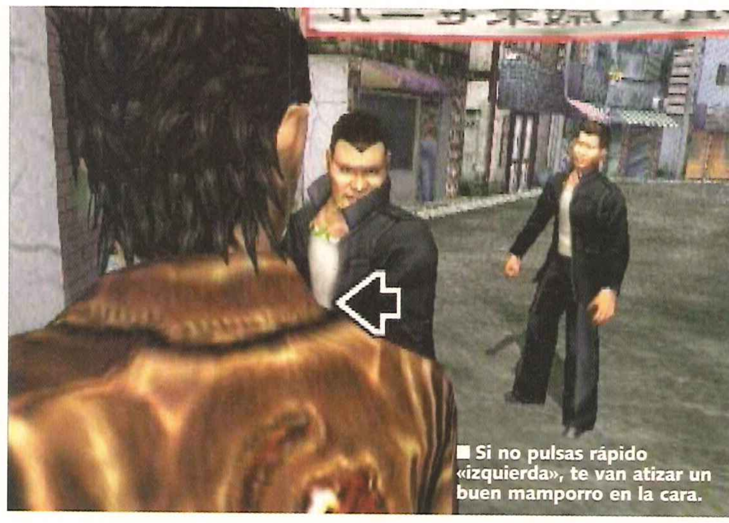
# QTE

El sistema de acción de *ShenMue* está pensado para todos los públicos, tanto si son jugadores hábiles con los mandos como si se trata de principiantes, niños, adultos... Lo que sea. Se llama QTE —«Quick Time Events», algo así como «Acontecimientos en Tiempo Reducido»—, y consiste en pulsar un determinado botón cuando aparezca indicado en la pantalla. Si un malo viene directo hacia ti, aparecerá en la pantalla un botón que parpadea, indicando que debes pulsarlo tan rápido como puedas. Si lo haces, Ryo esquivará el golpe del malo y le atizará uno bien fuerte; si no te da tiempo, el malo golpeará a Ryo. El mismo sistema de «botón aparece en pantalla y tú lo pulsas» sirve para todas las acciones, para iniciar conversaciones, para abrir puertas... No obstante, quienes prefieran atizar mamporros a la manera tradicional, podrán desactivar el QTE en el menú de opciones.

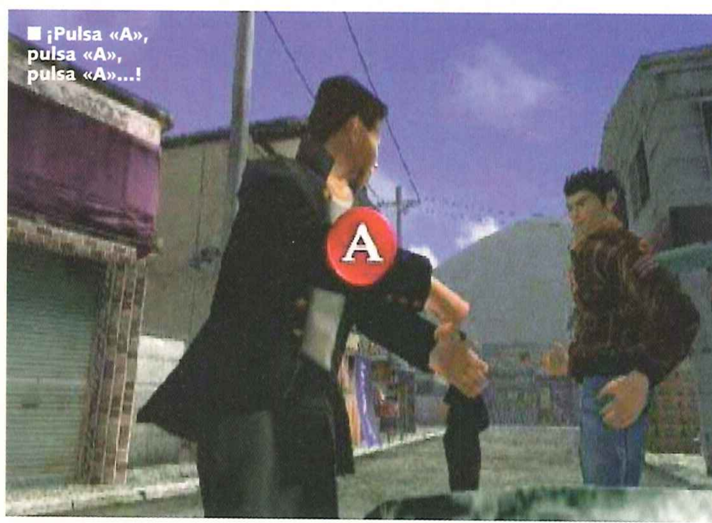
Por si acaso, en el salón recreativo encontrarás un arcade llamado precisamente «QTE», y es algo así como una prueba de velocidad a los mandos, ideal para acostumbrarte al curioso sistema de juego para la vida cotidiana de Ryo.




■ Pulsa «A» si quieres hablar con ese señor, o sigue caminando si no quieres.



■ Si no pulsas rápido «izquierda», te van atizar un buen mamporro en la cara.




■ ¡Pulsa «A», pulsa «A», pulsa «A»...!

Al principio del juego, en la secuencia de introducción, conoces a los principales personajes de la historia: Ryo, el protagonista, su padre, y Souryuu, el malo malísimo. Souryuu se carga al papá de Ryo en una fantástica pelea, le roba un misterioso colgante de jade y se marcha, dejando al pobre Ryo hecho trizas con un solo golpe. Ya sabes lo que toca: remover cielo y tierra hasta encontrar a Souryuu, al final de la historia, para cargártelo.

Bueno, no es justo resumir el argumento en unas líneas, y desde luego este resumen no es fiel a la realidad. Ten en cuenta que los diálogos en *Shen Mue* son más largos, variados y abundantes aún que en *MGS*. Y si *MGS* llenaba dos CD normales, de 650 MB de espacio, la primera parte de *ShenMue* ocupa tres CD, cada uno de 1.000 MB. Casi nada. ¡Y eso sólo la primera parte!

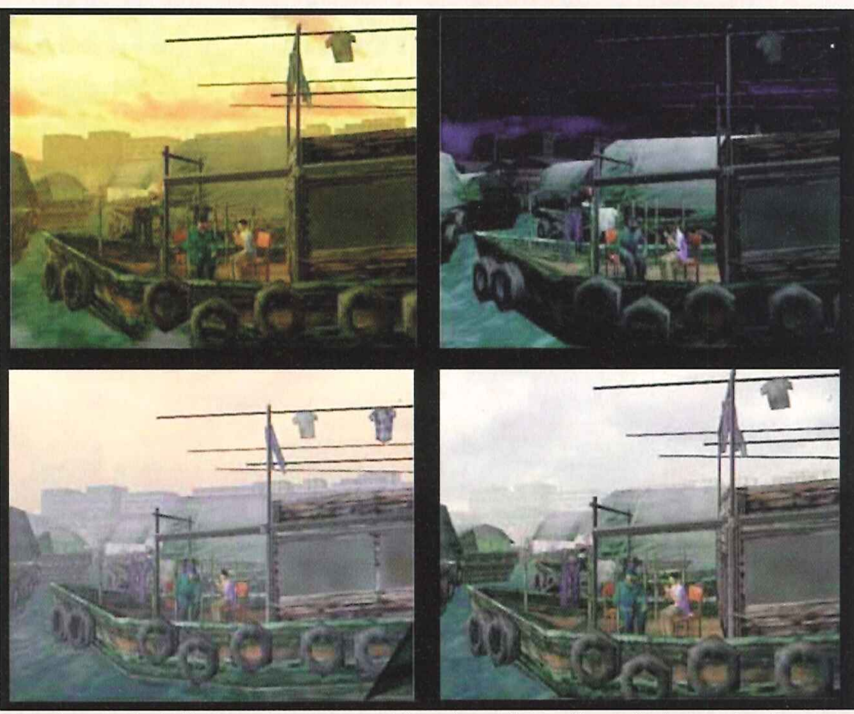
*ShenMue* se compondrá, por ahora, de tres capítulos. Cada capítulo será un «juego», pero a su vez cada juego ocupará varios discos. Sega pretende lanzar los tres juegos a un precio más reducido de lo normal (aun ocupando más discos) para que todo el mundo pueda hacerse con los tres capítulos. Esperemos que sus planes se cumplan. El caso es que, al menos el primer capítulo, está almacenado en tres GDs. Pero eso no es todo: junto a éstos, vendrá un cuarto CD-ROM y un CD. El CD es una recopilación de las canciones que se pueden oír en el Yokosuka Bar, uno de los *pubs* que aparecen en el juego. En cuanto a cuarto CD, es un complemento de los tres que componen el juego. Te explicamos con más detalle el contenido de este cuarto disco un poco más adelante, en El Cuarto CD.

### ¿Qué es *ShenMue?*

¿Un RPG, un juego de aventuras, una película interactiva? Lo cierto es que sería un poco de todo, aunque su creador ya lo bautizó con un nuevo nombre mucho antes siquiera de haberse publicado imágenes del juego en Internet. Yu aseguraba, desde los tiempos en que Sega confirmó que iba a lanzar una consola de 128 bits, que estaba trabajando en un género nuevo. El FREE. Las siglas «FREE», aparte de jugar con el término «libertad» —lo más parecido a *ShenMue*, porque es libertad

# Viaje al pasado

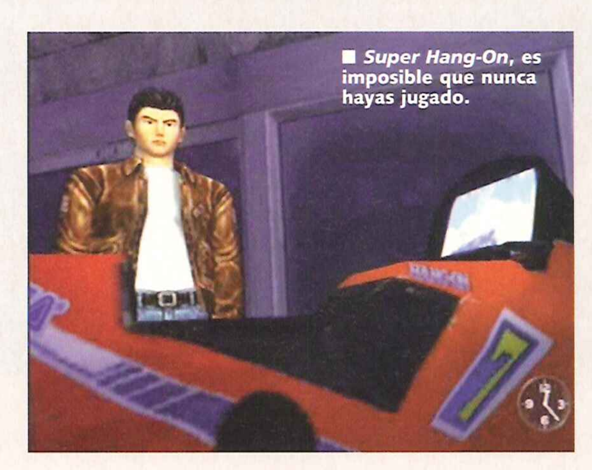
El argumento comienza en el año 1986, y la gente de AM#2 se ha tomado todas las molestias imaginables para que te lo creas. Si vas al salón recreativo, encontrarás allí los juegos típicos de aquella época, como el superexitoso *Hang-On* o *Space Harrier*, ambos del ilustrísimo Yu Suzuki. Si prefieres quedarte en casa, podrás jugar a la Saturn que tienes en el armario de debajo de la tele, la consola de moda en aquella época en Japón. Si llamas por teléfono, tendrás que hacerlo con las viejas ruedas de números analógicas, porque por aquella época todavía no se habían impuesto los teléfonos digitales de la actualidad. Los escenarios (reales) están basados en el aspecto que tenían las casas y calles en aquel año. Para que te hagas una idea, AM#2 ha consultado los gráficos climáticos del año 1986 en Yokosuka para asegurarse de que en el juego llueve, nieva, hace sol o se nubla con la frecuencia normal. Increíble.



■ La frecuencia de lluvias, nieve, etc. está basada en datos climatológicos reales de Yokosuka en el año 1986.




■ *Space Harrier*, uno de los arcades de moda.



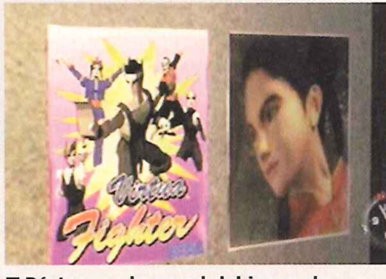
■ *Super Hang-On*, es imposible que nunca hayas jugado.



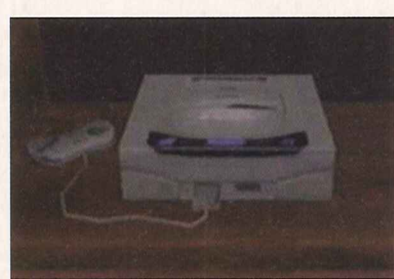

■ Los teléfonos de entonces. Qué nostalgia...



■ Fue una época de arcades, no cabe duda. Aquí, Ryo gastándose la pasta en *Space Harrier*.




■ Pósters en la pared del juego de Saturn de moda, *Virtua Fighter*.



■ La mejor consola del 1986, claro.




■ También fue el apogeo de las tragaperras.



■ ¿No echas un poco de menos estas máquinas de juguetitos estilo Kinder? Pues cuando veas estos juguetitos, sí.

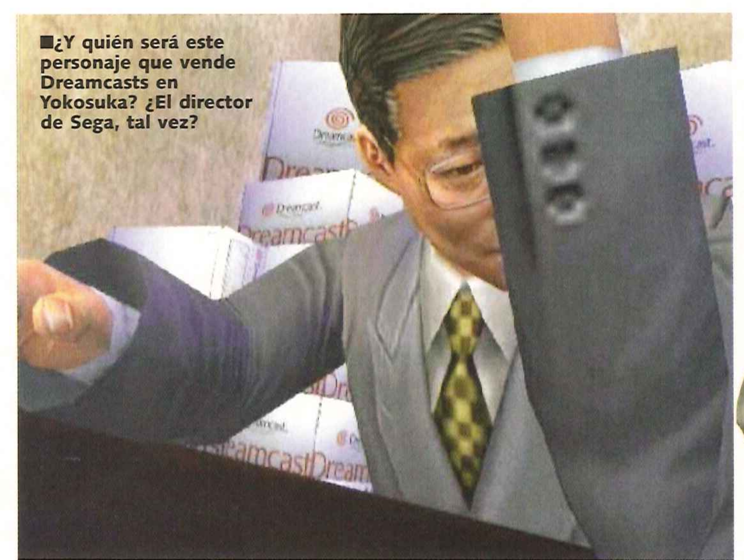
# Publicidad nada subliminal

Una de las cosas que más llama la atención de *ShenMue*, después de los gráficos y el juego propiamente dicho, es la cantidad de publicidad y autobombo que hay por todas partes: todo es marca Sega, todos los juegos a los que se hace referencia son de Yu Suzuki... Pero hay una marca que no es Sega y que también tiene cabida en *ShenMue*: Coca-Cola.

Estamos hablando de las máquinas de refrescos que hay en casi todos los escenarios. Echa una monedita y podrás saborear una deliciosa Coca-Cola, marca registrada; o una Fanta, marca registrada; o un Sprite, marca registrada. Ryo sí que sabe lo que es la auténtica sensación de vivir.



■ ¿De qué marca será este aparato? ¡Anda, Sega!



■ ¿Y quién será este personaje que vende Dreamcasts en Yokosuka? ¿El director de Sega, tal vez?



■ ¡Vaya, una máquina de Coca-Cola, qué casualidad!


■ Está realmente buena, ¡hummmmmmm!

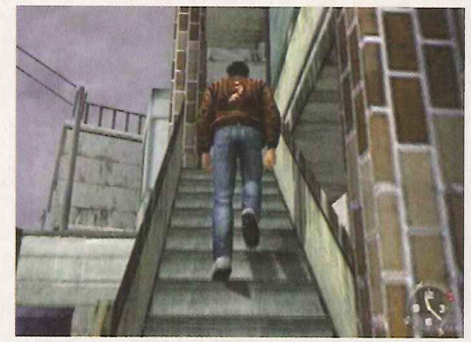
hecha juego—, responden a las palabras «Full Reactive Eyes Entertainment». ¿Qué se supone que significa eso? Sólo Suzuki tiene respuesta para eso. Nosotros nos arriesgaríamos a definir *ShenMue* como «un RPG 100% interactivo», pero vete a saber si es eso lo que quiere decir el señor Suzuki con esas palabrejas.

Para que te hagas una idea, puedes mirar hacia donde quieras en cualquier momento, moverte con total libertad por entornos reales de dimensiones reales, llamar a las puertas de los edificios y hablar con sus desconfiados inquilinos —que te responderán sin abrir la puerta por si eres un pesado de esos del Círculo de Lectores—, encender y apagar luces, abrir todos los cajones de los armarios de tu casa, descolgar cuadros de las paredes, llamar por teléfono desde casa o desde una cabina al número que tú quieras, consultar la guía telefónica, comprar todo tipo de cosas, irte a la cama cuando tengas sueño... Puedes hacer prácticamente cualquier cosa que harías en la vida real. Tanto es así, que incluso te verás obligado a buscar un trabajo a tiempo parcial para poder pagar tu viaje a Hong Kong, donde seguirás la pista al misterioso Souryuu.

No obstante, hay que aclarar una cosa antes de que nadie se decepcione: el primer juego/capítulo de *ShenMue* será, necesariamente, el peor de todos. La razón es sencilla: básicamente sólo sirve para conocer a todos los personajes y buscar información para ir en busca del malo malísimo. En el segundo y tercer capítulo será cuando Ryo se enamore, se meta en líos, se introduzca en la mafia china, se enfrente al asesino de su padre, descubra el oscuro pasado de su progenitor... El primer juego, en cuanto a acción, es más bien pobre. Lo que pasa es que ¿quién quiere acción, con ese pedazo de argumento? ¿Y qué hay más divertido que hablar tres o cuatro veces con el mismo personaje y ver que siempre te dice cosas distintas? ¿Quién quiere acción con esos gráficos? Con todo, *ShenMue* contiene acción más que suficiente para engancharte, divertirte e incluso ponerte nervioso de vez en cuando. Lo que ocurre es que esta acción, comparada con el resto del juego, no es ni el 5% de lo que harás. Es algo complicado de explicar, tienes que verlo con tus propios ojos.

# Interactividad total

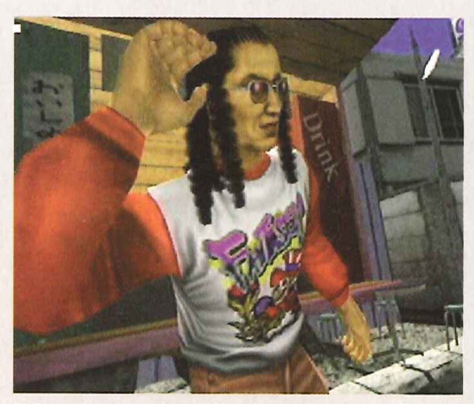
*ShenMue* es 100% explorable, palpable, visible, real. Puedes ir adonde quieras a la velocidad que quieras, mirar adonde quieras, hablar con quien te dé la gana, preguntar, jugar... Incluso quedarte parado, mirando al cielo y viendo cómo anochece poco a poco, es divertido. Puedes hacer prácticamente cualquier cosa, aunque no sirva para nada.



**■ Sube a todos los edificios y llama a todas las puertas si quieres, aunque sólo sea para dar la paliza al vecindario.**

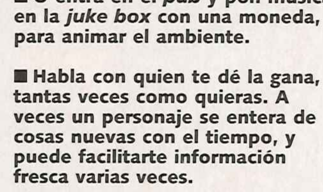


**■ No, no puedes romper la hucha, porque no es tuya. Pero puedes tomarla en tus manos y mirarla de arriba abajo.**




**■ Este tipo tan simpático tiene un puesto de salchichas y un casete con música: puedes poner tus cintas de música en su casete si quieres.**





**■ O entra en el *pub* y pon música en la *juke box* con una moneda, para animar el ambiente.**

**■ Habla con quien te dé la gana, tantas veces como quieras. A veces un personaje se entera de cosas nuevas con el tiempo, y puede facilitarte información fresca varias veces.**



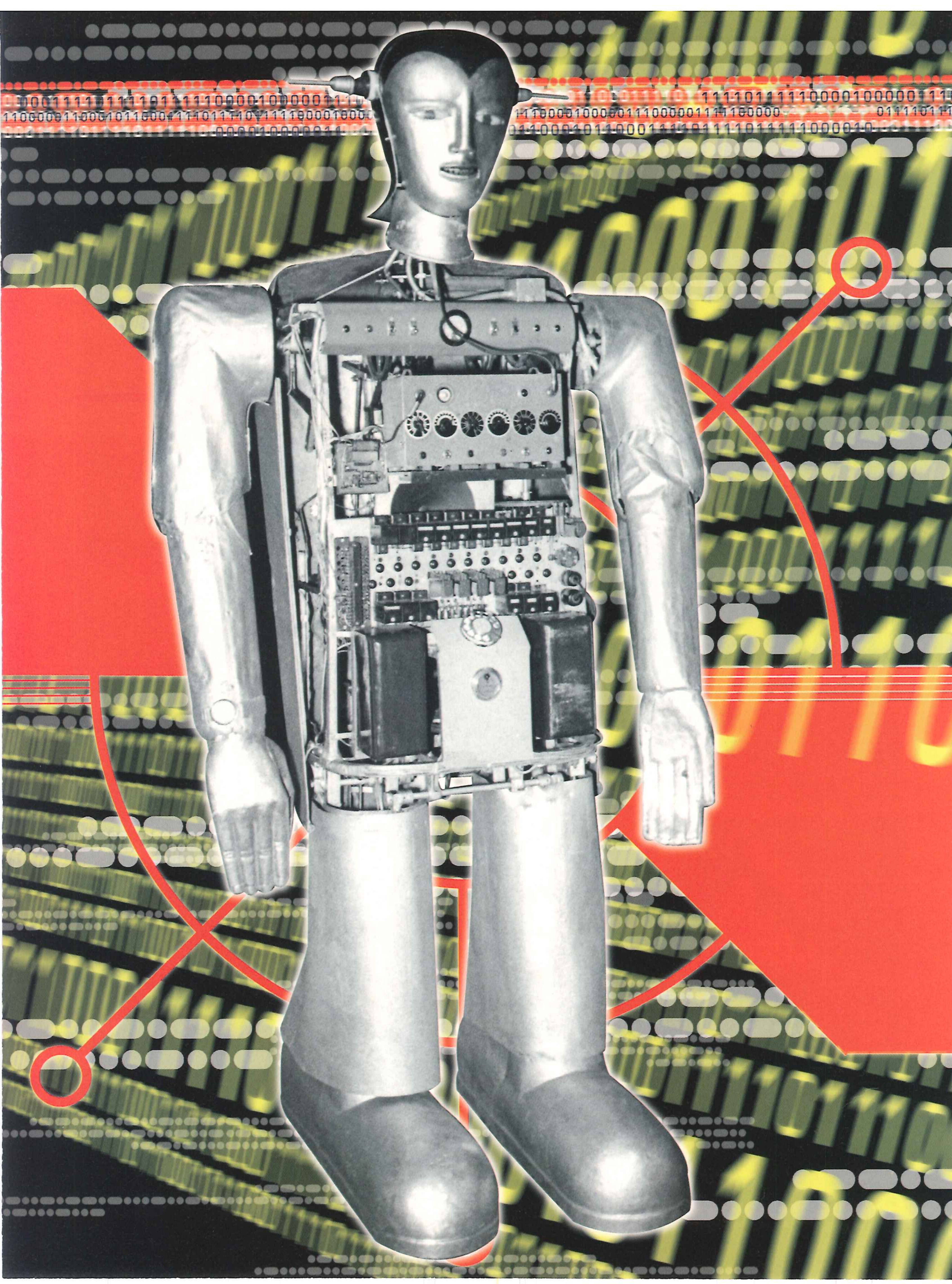
**■ Puedes comprar cintas cuando quieras, y oírlas en tu aparato de música o en cualquier otro.**



**■ Esta chica de la calle dice haber visto a un grupo de chinos vestidos de negro. Si no hubieras hablado con ella, seguirías dando vueltas para nada.**

**■ Consulta los mapas de la ciudad que hay en las esquinas de las calles para saber dónde estás o dónde está un determinado local. Claro que, si está en japonés...**





# 2000

# EL AÑO DEL COMETA

**EL 2000, EN LO QUE A VIDEOJUEGOS SE REFIERE, EMPIEZA EL 4 DE MARZO, LA FECHA EN QUE LA PS2 APARECE EN JAPÓN. NOS ESPERAN DIEZ MESES DE CONTINUAS MEJORAS TECNOLÓGICAS Y ALGÚN QUE OTRO SALTO ADELANTE EN LA CALIDAD DE LOS JUEGOS. NO TE QUEPA DUDA DE QUE RECORDAREMOS ESTE AÑO, Y NO SÓLO POR SER EL PRIMERO DE UN NUEVO MILENIO (¿O ERA EL ÚLTIMO DEL ANTERIOR?).**

■ ¿Te suena? Pues en cuestión de meses puedes tener una en tu sala de estar.

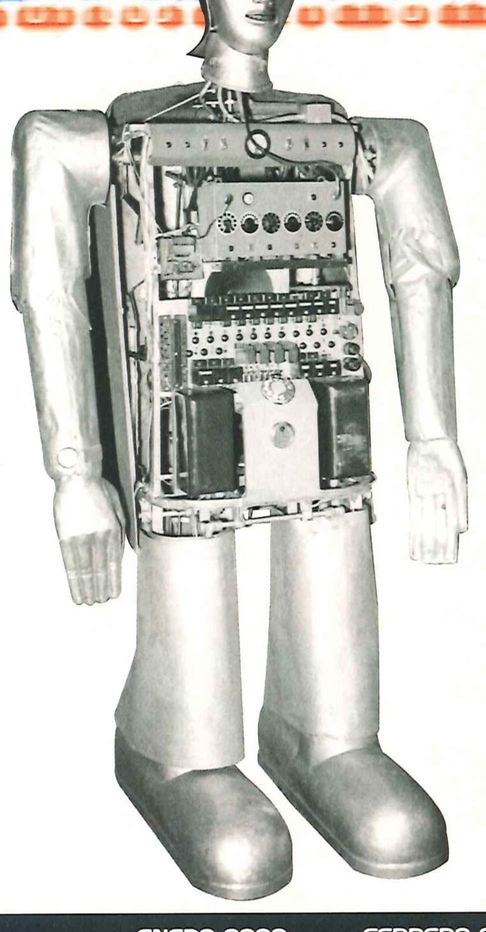
■ Colin McRae ha vuelto. Verás pasar bajo sus ruedas kilómetros y kilómetros de software del mejor.




■ Esto no son especulaciones. Hemos jugado al *beat'em up* más prometedor del futuro inmediato y ya podemos explicarte cómo es.





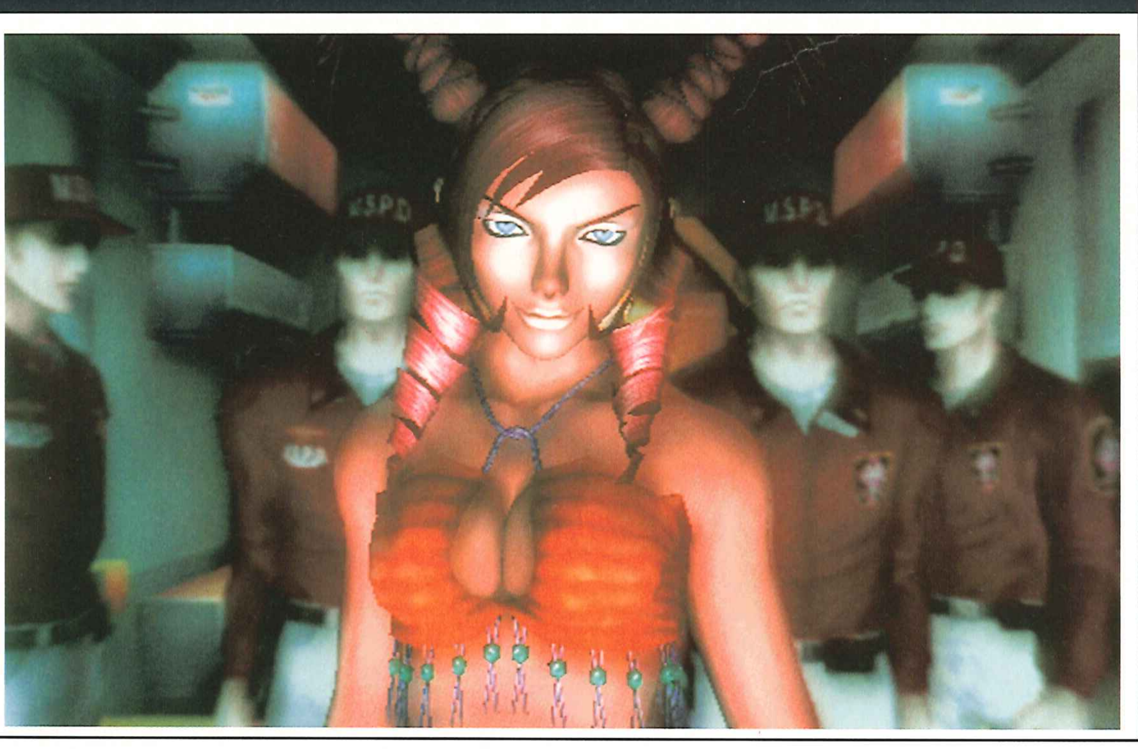
# EL AÑO DEL COMETA

**LOS ESCÉPTICOS PUEDEN DECIR QUE UN CAMBIO DE MILENIO NO ES MÁS QUE OTRO ACCIDENTE DEL CALENDARIO. PERO LOS *GAMERS* SABEMOS LA VERDAD. SÓLO UNA CONJUNCIÓN CÓSMICA PUEDE EXPLICAR QUE CINCO NUEVAS CONSOLAS DEN SUS PRIMEROS PASOS EN EL AÑO 2000. NO LO DUDES, ES DESIGNIO DE LOS DIOSES.**

| ENERO 2000 | FEBRERO 2000 | MARZO 2000 | ABRIL 2000 | MAYO 2000 | JUNIO 2000 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ■ Japón | ■ Juegos *on line* | | |

## PLAYSTATION2

■ **Fabricante:** Sony.
■ **Antecedentes:** Sólo la PlayStation, la consola más exitosa de la historia y, hoy por hoy, líder mundial tras cinco años de vida.
■ **Aspecto:** Negra, delgada y alargada. Parece un reproductor de CD.
■ **Puntos clave:** Compatibilidad con los juegos de PlayStation ya existentes, controles completamente analógicos, reproductor de DVD y puertos para futuros periféricos.
■ **Juegos:** *Tekken Tag Tournament*, *New Ridge Racer*, *Gran Turismo 2000*, *The Bouncer*, *Dark Cloud* y una larga cola de desarrolladores independientes con su proyecto de juego para PS2 bajo el brazo.
■ **Puntos débiles:** Sin acceso a Internet hasta que aparezcan módems periféricos en el 2001. Sólo dos puertos de control.
■ **Fecha de salida:** 4 de marzo en Japón y próximo otoño en Europa.
■ **Precio:** Una incógnita. En Japón vale alrededor de 50.000 pesetas.
■ **Posibilidades de éxito:** Garantizadas.






## DREAMCAST

■ **Fabricante:** Sega.
■ **Antecedentes:** Compañía importante en los ochenta y primeros noventa gracias a la Masters System y la Mega Drive. La Saturn fue aplastada por la PlayStation.
■ **Aspecto:** Gris, cuadrada y atractiva.
■ **Puntos clave:** La primera en alcanzar los 128 bits, acceso a Internet, partidas *on line* a partir de primavera y puerto USB para periféricos.
■ **Juegos:** *Soul Calibur*, *Ready 2 Rumble*, *Sonic Adventure*, *Power Stone*, *Crazy Taxi* y muy pronto *Shenmue*, *Resident Evil Veronica* y *Chu Chu Rocket*.
■ **Puntos débiles:** Retrasos en la partida *on line*, hardware caro y *joypads* mejorables.
■ **Fecha de salida:** Ya está disponible y alcanzó el medio millón de consolas vendidas en Europa antes de Navidad.
■ **Precio:** 39.900 pesetas
■ **Posibilidades de éxito:** Buenas en los próximos meses. Cuando aparezca la PS2, una incógnita.

## X-BOX

■ **Fabricante:** Microsoft.
■ **Antecedentes:** Es la compañía líder en sistemas operativos para PC. Últimamente están editando una línea de juegos de muy alto nivel y son líderes en la producción de periféricos para ordenador. Tienen mucho dinero para invertir en una consola.
■ **Aspecto:** Una incógnita. Microsoft ni siquiera ha admitido la existencia de la consola.
■ **Puntos clave:** Microsoft puede haber llegado a un acuerdo con nVidia, fabricante de las tarjetas gráficas GeForce. Intel podría encargarse del procesador. De momento, todo son especulaciones, pero muy probablemente la X Box se nutrirá de conversiones de títulos de PC.
■ **Juegos:** La unidad de desarrollo de Microsoft (responsable de títulos como *Age of Empires* o *Midtown Madness*) debe estar trabajando en juegos nuevos o conversiones directas de juegos de PC.
■ **Puntos débiles:** No hay detalles. Nada confirmado. Tal vez Bill Gates está mareando la perdiz, pero el caso es que la competencia empieza a ponerse nerviosa.
■ **Precio:** Microsoft piensa regalarla. Vale, era broma.
■ **Fecha de salida:** Fuentes bien informadas juraban que en el primer trimestre del 2000, pero cada vez parece más probable que se vaya al 2001.
■ **Posibilidades de éxito:** Razonables.

| JULIO 2000 | AGOSTO 2000 | SEPTIEMBRE 2000 | OCTUBRE 2000 | NOVIEMBRE 2000 | DECIEMBRE 2000 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ■ G.B. | ■ Japón | ■ España | ■ ¿En todo el mundo? |

## DOLPHIN



■ **Fabricante:** Nintendo.
■ **Antecedentes:** Un brillante historial que incluye la NES, la SNES y la N64 junto con algunos de los mejores juegos de la historia.
■ **Aspecto:** Al parecer, será más «adulta» que las anteriores consolas de Nintendo.
■ **Puntos clave:** Nintendo renuncia por fin a los cartuchos y apuesta por el formato DVD. Poco más sabemos por el momento.
■ **Juegos:** Puedes contar con alguna maravilla a cargo de Shigeru Miyamoto, tal vez algo relacionado con Mario. Rare y Factor 5 también están trabajando en juegos para la probable línea de lanzamiento. Los equipos de desarrollo más famosos esperan acontecimientos, pero seguro que muchos de ellos acabarán llegando a acuerdos con la gran N.
■ **Puntos débiles:** Poco apoyo a nivel de producción de software. Una vez más, Nintendo corre el riesgo de depender exclusivamente de sí mismo.
■ **Precio:** Representantes de la compañía hablan de un política de precios «agresiva». Son conscientes de que parten en desventaja con respecto a Sony.
■ **Fecha de salida:** Diciembre. Es lo que dicen, pero no apuestes por ello.
■ **Posibilidades de éxito:** Alguna que otra.

## GAME BOY ADVANCE

■ **Fabricante:** Nintendo.
■ **Antecedentes:** Nintendo monopoliza el mercado de portátiles. La Game Boy es la consola más duradera de la historia y el imperio Pokémon va camino de convertirla también en la más rentable, con permiso de la PSX. La Neo Geo Pocket se mantiene a años luz, al menos de momento.
■ **Aspecto:** El mismo tamaño que la Game Boy Color y una forma parecida a la Neo Geo, pero con una pantalla más ancha. El diseño final incluirá colorines al más puro estilo Nintendo.
■ **Puntos clave:** 32 bits, 650.000 colores en pantalla, compatibilidad con la actual Game Boy y opciones de conexión con la futura Dolphin.
■ **Juegos:** Añádele una pizca de magia Miyamoto, Marios, Zeldas, Pokémones... y al menos un juego de casi todas las compañías de desarrollo del mundo. Nadie se resiste al poder de la Game Boy.
■ **Puntos débiles**: Será una Game Boy sólo un poco mejorada.
■ **Precio:** No hay detalles.
■ **Fecha de salida:** Octubre en Japón. Primeros del 2001 en Europa.
■ **Posibilidades de éxito:** Muchas, casi todas.



# TEKKEN TAG TOURNAMENT

## EL JUEGO QUE VA A DISPUTARLE A SOUL CALIBUR LA CORONA DE LOS *BEAT'EM UP*.




**Lo mejor de las guerras entre consolas es que casi cada mes somos testigos de una nueva batalla de altos vuelos. Por cada *Crazy Taxi* hay un *Driver 2* a la vuelta de la esquina. Hasta hace nada el *Tekken 3*, de PlayStation, reinaba en territorio *beat'em up*. Luego vino *Soul Calibur*, un usurpador todopoderoso. Y ahora viene *Tekken Tag* para volver a equilibrar las cosas.**

Lo más llamativo de este duelo de titanes es que no enfrenta a dos compañías diferentes. Ambos colosos son obra del mismo desarrollador: Namco. La explosiva combinación de ideas, tecnología y conocimiento que ha hecho de Soul Calibur un clásico está ahora al aservicio de la PS2. Y esto no es una simple especulación de revista española que mira de reojo al mercado japonés. *Top Juegos* ha jugado a *Tekken TT*.

**LOS DATOS**



- **Formato:** PlayStation2
- **Desarrollador:** Namco
- **Editor:** Sony
- **Disponible:** 4 de Marzo en Japón
- **En resumen:** *Tekken 3* fue una vez el mejor *beat'em up* del mundo. Pero *Tekken Tag Tournament* va a hacer que esa época parezca prehistórica.

Así que, ¿qué es todo esto del modo *tag*? Pues una estupenda innovación. Lo mejor que le ha pasado al género en mucho tiempo. Olvidémonos por un momento de los increíbles gráficos y la suave animación. Seleccionar dos personajes cuando empieza el juego y poder intercambiarlos libremente en cualquier momento sólo con apretar el botón *tag* es una gozada. Y no sólo es divertido, también resulta de lo más práctico. Si, por ejemplo, Yoshimitsu está recibiendo una paliza, siempre puedes «tagear» y hacer que otro ocupe su puesto. Así Yoshi puede tomarse un merecido respiro. El botón *tag* tiene también una satisfactoria función ofensiva: sirve para poner en marcha los *tag juggles* (piruetas) y *jagg throws* (lanzamientos). Las piruetas son directamente geniales, te permiten seguir golpeando a un enemigo al que acabas de hacer volar por los aires. De esta manera, le habrás hecho trizas antes de que sus pies recuperen el contacto con el

## Ya no son simples suposiciones. Hemos jugado a La Bestia. Y nos encanta.






suelo. Namco ha confirmado que el juego incluirá muchas otras posibilidades para el botón *tag* cuando se edite en Japón el próximo 4 de Marzo.

La demo que hemos podido jugar incluye seis personajes: Eddy, Jin, Paul, Jun, Xiaoyu y Hworang. Un rápido vistazo al menú de personajes permitió comprobar que hay sitio para 34. El movimiento es asombroso y la sucesión de golpes difícil de creer por su velocidad y realismo.

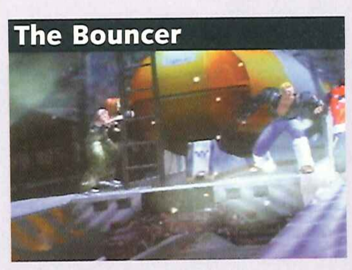
Si encuentras la recreativa *Tekken Tag*, échale un vistazo, pon un par de monedas y disfruta. Pero recuerda: la versión PS2 es muy superior en casi todo. Como suena.

Quién iba a decirnos que un día las consolas superarían a las arcade en cuanto a aspecto y acabado. Pero ese día ha llegado ya. El *Tekken Tag*, de PlayStation, es sencillamente perfecto. No tiene que envidiarle nada a ninguna de las recreativas conocidas.



## Si te llama la atención *Tekken Tag Tournament*, échale también un vistazo a esto...

### The Bouncer



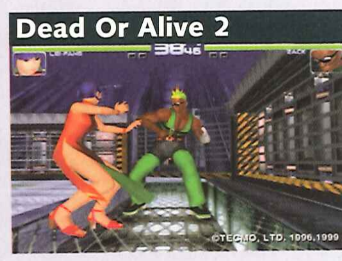
- **Formato:** PlayStation2
- **Desarrollador:** Squaresoft
- **Editor:** Sin confirmar
- **Disponible:** ¿Octubre?
- Un nuevo concepto en aventuras arcade desarrollado por los creadores de *Final Fantasy*. Luces de neón, *techno*, trenes a toda pastilla, bombas y peleas a puñetazo limpio. Poco más podemos pedir.

### Shenmue



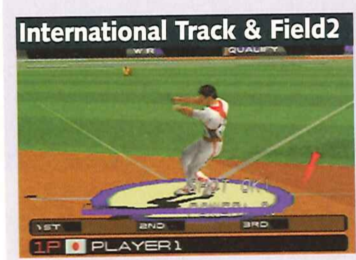
- **Formato:** Dreamcast
- **Desarrollador:** Sega AM2
- **Editor:** Sega
- **Disponible:** Sin confirmar
- Todo un misterio durante meses y meses. En Top Juegos te avanzábamos detalles sobre su argumento y su amplia oferta de modos de juego hace un par de números. Ahora ya sabemos cómo es y cómo se juega, y en este mismo número te informamos ampliamente sobre el título «más real que la propia realidad».

### Dead Or Alive 2




- **Formato:** Dreamcast
- **Desarrollador:** Tecmo
- **Editor:** sin confirmar
- **Disponible:** sin confirmar
- Alguien tenía que decidirse a convertir este maravilloso *beat'em up* arcade. Tecmo promete un juego cuyo acabado pueda rivalizar con el de *Soul Calibur*. Las señoritas lucen bustos prominentes y apretados vestidos de cóctel.

### International Track & Field2



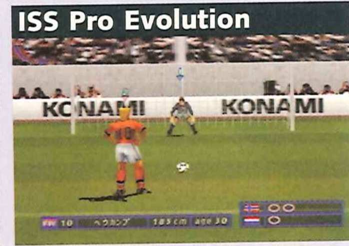

- **Formato:** PlayStation
- **Desarrollador:** Konami
- **Editor:** Konami
- **Disponible:** Marzo
- Batirá récords mundiales. De levantamiento de pesos, carreras de canoaas o esprints ciclistas.Y de luxaciones en el dedo índice. Frenético y ultracompetitivo.

### Chu Chu Rocket




- **Formato:** Dreamcast
- **Desarrollador:** Sega Sonic Team
- **Editor:** Sega
- **Disponible:** Sin fecha
- El juego que hará que te estalle el cerebro. Miles de ruidosos ratones correteando por la pantalla y tú en medio, intentando atraparlos. Como una mezcla de *Bomberman* y *Lemmings* con el potencial adictivo multiplicado.

### ISS Pro Evolution



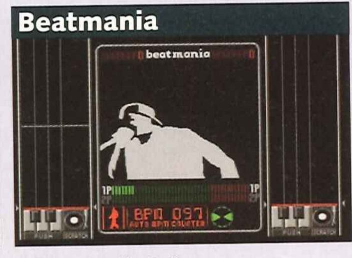

- **Formato:** PlayStation
- **Desarrollador:** Konami
- **Editor:** Konami
- **Disponible:** Sí
- Acaba de llegar y ya es candidato a juego del año. La competencia va a ser durísima, pero en *Top Juegos* le tenemos un cariño especial a la serie *ISS*. Ahora sólo nos queda esperar que la versión para PlayStation 2 sea todavía mejor.

### ISS Millennium



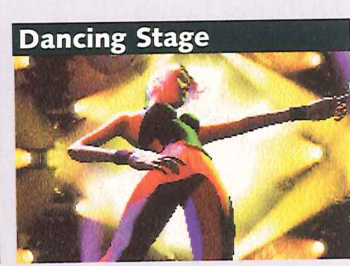

- **Formato:** Nintendo 64
- **Desarrollador:** Konami
- **Editor:** Konami
- **Disponible:** Sin fecha
- No lo ha desarrollado el mismo equipo interno de Konami que hizo *Evolution*. Es algo diferente y también genial. Podríamos definirlo como una actualización del *ISS Pro* de la 64 con mejores gráficos, más opciones, una IA revolucionaria y un extraordinario modo carrera.

### Beatmania




- **Formato:** PlayStation
- **Desarrollador:** Konami
- **Editor:** Konami
- **Disponible:** Sin confirmar
- Otro juego de la poderosa línea de baile y creación musical de Konami que incluye colaboraciones de artistas de la escena electrónica como Norman Cook o Moloko. Permite cortar y remezclar tus propia temas. Muy prometedor.

### Dancing Stage



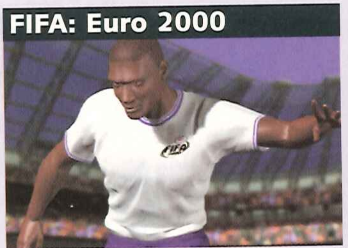
- **Formato:** PlayStation
- **Desarrollador:** Konami
- **Editor:** Konami
- **Disponible:** Sin confirmar
- El hermano gemelo de *Beatmania*. Sólo que esta vez abandonas la mesa de mezclas y saltas a la pista de baile. Puede parecer uno de aquellos títulos que sólo funcionan en Japón, pero espera a jugarlo y verás.

### Virtua Striker 2 (v2000)




- **Formato:** Dreamcast
- **Desarrollador:** Sega
- **Editor:** Sega
- **Disponible:** Sí
- Esto ya no es futuro inmediato, sino rabioso presente. La Dreamcast ya tenía un par de juegos de fútbol pero necesitaba éste. La única alternativa razonable a una conversión Dreamcast de *ISS* que esperamos llegue algún día.

### FIFA: Euro 2000



- **Formato:** PlayStation/PC
- **Desarrollador:** EA Sports
- **Editor:** EA
- **Disponible:** ¿Mayo?
- Por supuesto, EA no ha confirmado su existencia, pero en Top Juegos apostaríamos la paga extra a que saldrá justo antes de la Eurocopa de este verano. Sólo a un recién nacido le sorprendería que lo hiciesen.

### Zombie Revenge




- **Formato:** Dreamcast
- **Desarrollador:** Sega AM1
- **Editor:** Sega
- **Disponible:** Marzo
- Un *shoot'em up* zómbico y vagabundo con enemigos y ambientación similares a *House of the Dead 2* pero superiores gráficos. Cuatro personajes adiestrados en diferentes técnicas de combate. Es decir, variedad y diversión.

# PERFECT DARK

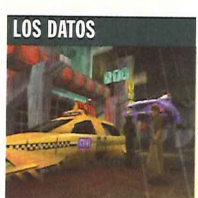
## SÓLO PARA TUS OJOS.



**La Nintendo 64 tiene tres de los juegos básicos que todo videomaníaco debe poseer: *Super Mario 64*, *Zelda 64* y *GoldenEye*. Cuando se habla de que la secuela de uno de ellos está a punto de editarse, es evidente que nos espera un gran acontecimiento. Y eso es precisamente lo que será *Perfect Dark*.**

La supercompañía desarrolladora Rare, responsable de títulos tan esenciales como *Banjo Kazzoie*, *Jet Force Gemini* o *Donkey Kong 64*, se ganó un definitivo rincón en los altares con *GoldenEye*. Era un *shoot'em up* tridimensional en primera persona que incorporaba elementos de espionaje y sigilo. Sus grandes bazas eran el realismo y una curva de dificultad que no se basaba sólo en la continua mejora de la IA de tus rivales, sino que incorporaba puzzles y todo tipo de actividades para realizar. También ayudaba bastante la inclusión de un extraordinario *deathmatch* a cuatro y esa escrupulosa reproducción de la atmósfera de la serie Bond que te hacía sentirte como si realmente fueses el agente británico con licencia para matar. La secuela, como era de prever, incluye casi todo esto y alguna sorpresa adicional. Pero vayamos por partes: primero la trama.

### LOS DATOS

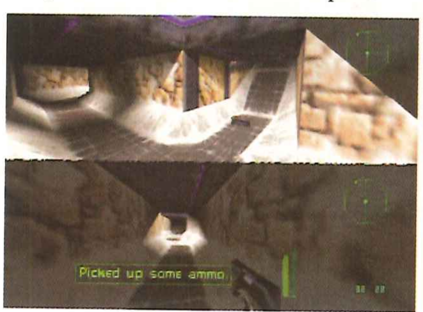


- **Formato:** N64
- **Desarrollador:** Rare
- **Editor:** Nintendo
- **Disponible:** Abril
- **En pocas palabras:** La tan esperada secuela del maravilloso *GoldenEye*. El original no ha perdido fuerza, pero Rare se lo está currando de todas maneras, algo que debemos valorar.

Ambientado en el año 2023 (¿no te encanta cuando se juega con estas fechas situadas en el futuro?), *Perfect Dark* está protagonizada por la agente especial Joanna Dark, que en la escena inicial recibe un aviso alarmante de..., ya sabéis quién, ¿verdad?, de un científico del grupo DataDyne súmamente preocupado. Siguiendo la pista de esta llamada, Joanna descubre que DataDyne es el centro de una conspiración mundial. Los *aliens* tienen mucho que ver en este asunto y... ¡Rare no nos va a dar más información! ¿No odias que te hagan esto?

**«Inteligencia artificial mejorada, nuevas áreas a explorar... Un juego que no puede pasarte desapercibido»**

Así que, básicamente, se trata de una secuela de *GoldenEye* sólo que con una joven protagonista modernilla y un argumento de moda con alienígenas incluidos. ¿Tenemos licencia para matar esta vez? Venga, estamos hablando de Rare, los conocidos por su manía perfeccionista y su sabido conocimiento del público de occidente, no es pura casualidad. Top Juegos ha sido testimonio de todos los nuevos detalles, tan magníficos: una iluminación dinámica, las explosiones, el polvo, el vapor y los efectos de la luz del sol que hacen que *GoldenEye* parezca algo primitivo: aquellos tipos que antes se caían ahora ya no desaparecen, el complejo carácter de la IA hace que los enemigos demuestren haber trabajado con constancia en sus entrenamientos y un buen funcionamiento en equipo y que se valoren más las amenazas antes de actuar (o bien retrocediendo o tirándose de cabeza). Diez áreas nuevas para varios jugadores, unos jugadores simulados para los combates a muerte, bots, que pueden cooperar con uno o más humanos y, lo mejor de todo, que es compatible con la Game Boy y que el modo *deathmatch* te permi-




■ **Una de las situaciones en las que se desarrollan los diez combates mortales nuevos ahora habitadas por bots, personajes controlados por el ordenador.**

## Duda de última hora

### Hablamos con Duncan Botwood, desarrollador de *Perfect Dark*.



■ **La opinión de un artista.**

■ **¿Qué fue lo que inspiró *Perfect Dark*?**
La mayoría de las pelis que hemos visto y que nos encantan. *Blade Runner* es realmente un clásico en el cual nos basamos y, definitivamente, se trata de nuestro propio homenaje a la película. Nos gustó muchísimo el formato de *GoldenEye* y decidímos tomarlo y ampliarlo. El argumento es nuestro.

■ **¿Hasta qué punto es importante la trama?**
La historia desempeña papel crucial. Hay secuencias que ocurren ocasionalmente en los niveles dependiendo del argumento, así que no están simplemente al principio o al final del nivel. Cuando hay una mezcla en el argumento que encontramos difícil de superar, entonces es cuando introducimos una secuencia de estas.

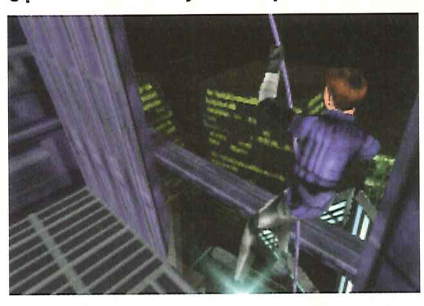
■ **¿Qué cambios se han introducido en el motor de *Perfect Dark*?**
Se han cambiado muchísimas cosas. Hemos ideado un nuevo sistema para desplazarse con una perspectiva desde abajo. En *GoldenEye* no podías caer en los precipicios, ahora puedes.

■ **¿Cuántos niveles habrá en el juego?**
Creo que alrededor de unos 22, distribuidos en 12 o 13 misiones.

■ **¿Qué novedades presenta el *deathmatch*?**
Bots. Esperamos ser capaces de diseñar bots para cada uno de los protagonistas. Nuestra idea es seleccionar un equipo de bots que pueden jugar en tu equipo, o que cuatro jugadores puedan luchar contra un equipo de bots.

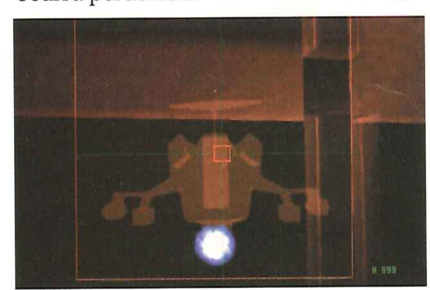


■ Joanna Dark, un personaje ejemplar. Pero, ¿qué se esconde bajo esta ropa tan ancha?



te introducir tu propia cara en la cabeza poligonal del personaje. Hay de todo. La obsesión de Rare por los detalles, como siempre, es asombrosa. De todas maneras, todavía no hay noticias sobre si va a ser utilizado el Expansion Pak de la N64, pero después de *DK64* los entendidos en economía se van a decantar por un claro «sí».

Igual que *Donkey Kong Country*, también de Rare, que fue el canto del cisne para la SNES maravillando al mundo entero pero llegando demasiado tarde como para reavivar la llama, *Perfect Dark* podría encontrarse en la misma situación. El juego es técnicamente espléndido, pero podría estar algo pasado de moda para la fecha en que finalmente se edita. Tal vez Nintendo debería haberse arriesgado a publicarlo en Navidad, cuando apenas le faltaban retoques anecdóticos. La gran N ha preferido apostar porque sea el juego de la próxima primavera. Ni se te ocurra perdértelo.



■ El juego presume de tener más de una hora completa con escenas de calidad cinematográfica, secuencias que ayudan a desarrollar el argumento.

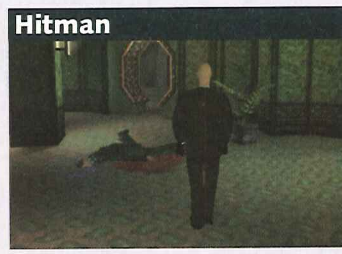


## ¿Crees que Joanna Dark es la mujer perfecta? Echa un vistazo a estas bellezas, a ver qué tal...

### Soldier Of Fortune

■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Raven Software
■ **Editor:** Proein
■ **Disponible:** Marzo
■ El resultado de una colaboración con una famosa revista americana de aventuras bélicas. Es un *shoot'em up* en primera persona que evita las aventuras aburridas en favor de, bueno, disparar a la gente. Con las pistolas adecuadas y toda la parafernalia. Ostras.

### Hitman



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** IO Interactive
■ **Editor:** Proein
■ **Disponible:** Mayo
■ Un juego con estilo, con una calidad cinematográfica y un héroe calvarotas que comparte con Mike «Shadowman» LeRoi el podio de los sin pelo.

### Furballs



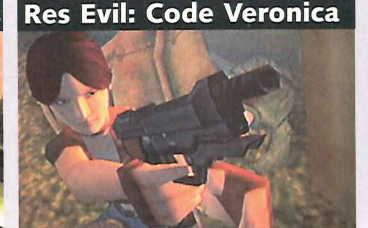
■ **Formato:** Dreamcast/PC
■ **Desarrollador:** Bizarre Creations
■ **Editor:** Acclaim
■ **Disponible:** Abril
■ Este juego podría ser el que los propietarios de PC y Sega están buscando para competir contra la poderosa alianza entre Nintendo y Rare. Seis mascotas con las que se puede jugar incluyendo un perro, un gato, un dragón y un pingüino argentino, toman las armas.

### Resident Evil 3: Nemesis



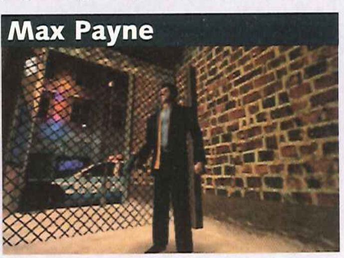
■ **Formato:** PlayStation
■ **Desarrollador:** Capcom
■ **Editor:** Proein
■ **Disponible:** Julio
■ Esta vez, Jill se enfrenta a un poderoso mutante llamado Nemesis al que acompañan legiones de no muertos. Abundan las pequeñas sorpresas y los subjuegos extra son mucho más que una simple propina.

### Res Evil: Code Veronica



■ **Formato:** Dreamcast
■ **Desarrollador:** Capcom
■ **Editor:** Eidos ■ **Disponible:** Julio
■ Exclusivo para la consola de Sega, es el primer título de *Resident Evil* que va a llegar en un correcto 3D y que muestra perspectivas en primera persona. El poder de la Dreamcast consigue la mejor visión y el juego más grande de esta serie. Está protagonizado por Clair Redfield y ambientado en una isla tropical.

### Max Payne



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** 3D Realms
■ **Editor:** Take 2
■ **Disponible:** Junio
■ Sigue parece algo tremendo, a pesar de lo que tarda en llegar y del horrible juego de palabras del título (en inglés «pain» significa "dolor"). Max es una mezcla terrorífica entre Duke Nukem, Travis Bickel y el juez Dredd. Debería estar disponible en verano.

### Zelda 2 (Gaiden)



■ **Formato:** Nintendo 64
■ **Desarrollador:** Nintendo
■ **Editor:** Nintendo
■ **Disponible:** Verano
■ Link ha vuelto en una aventura totalmente renovada en la que hay los mismos saltos en el tiempo y cambios en el personaje, inmersiones, metamorfosis de los otros personajes; en esta ocasión toca el cuerno y tiene que salvar a la luna para que no caiga. Resérvate dos semanas del verano.

### Messiah



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Nintendo
■ **Editor:** Nintendo
■ **Disponible:** Marzo
■ Una aventura atrevida de la mano de Dave Perry y toda la peña. Juegas en el papel de un querubín llamado Bob e intentas neutralizar una fuerza horrible que pretende apoderarse del universo. Tu arma es la capacidad para poseer cuerpos ajenos.

### Pokémon Stadium 2



■ **Formato:** Nintendo 64
■ **Desarrollador:** Nintendo
■ **Editor:** Nintendo
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Este título es una revisión de Pokémon que te permitirá conectar la Game Boy con la N64 para enfrentar a tus monstruos perfectamente entrenados unos contra otros y a todo color. Mon-tones de minijuegos extraños incluyen electrocu-ciones, torturas, *sushi* y atracos a mano armada.

### Toy Story 2



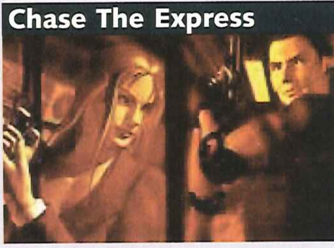
■ **Formato:** PlayStation/Nintendo 64/Dreamcast/PC
■ **Desarrollador:** Disney
■ **Publica:** Proein
■ **Disponible:** Sí
■ Este juego de plataformas es de lo más correcto y tiene mucho que ver con la versión cinematográfica de Toy Story 2. La acción sigue libremente a Buzz y a su misión que consiste en liberar a Woody, que ha sido secuestrado.

### Parasite Eve 2



■ **Formato:** PlayStation
■ **Desarrollador:** Squaresoft
■ **Editor:** Sin confirmar
■ **Disponible:** Sin fecha
■ El original no llegó al mercado español, pero es muy probable que sí se edite esta atractiva secuela, así que podréis experimentar qué ocurre cuando *Final Fantasy* se acerca a *Resident Evil*. Se rumorea que Madonna ha comprado los derechos de adaptación al cine.

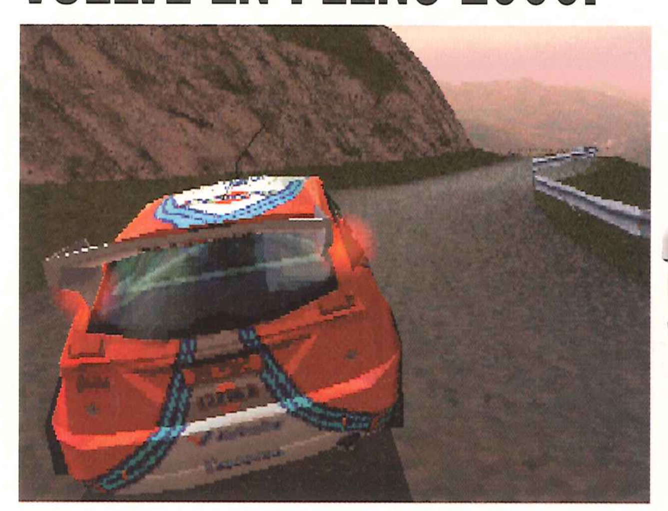
### Chase The Express



■ **Formato:** PlayStation
■ **Desarrollador:** Sony Japan
■ **Editor:** Sony
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Podría tratarse del último gran juego de aventuras de la PlayStation. La acción se sitúa en un tren que atraviesa Europa a toda máquina desde San Petersburgo hasta París. *Chase The Express* presenta escenas de acción en un argumento sobre espionaje y terrorismo a lo *Metal Gear Solid*.

# COLIN McRAE RALLY 2

## EL JUEGO DEL ESCOCÉS ERRANTE TAMBIÉN VUELVE EN PLENO 2000.



**Colin McRae vuelve con intención de quitarte el sueño de nuevo. ¿Acaso ya habías olvidado esas noches de pesadilla en que te despertabas entre sudores, recordando ese maldito bache en el que te habías salido de la carretera por décima vez?**

Hace ya 18 meses que se editó, pero *Colin McRae Rally* todavía aparece entre los juegos más vendidos en PC y PlayStation. Su hábil mezcla de conducción realista y volantazos y sustos estilo arcade hicieron de él un serio competidor para *Gran Turismo* y el título que dejó atrás a *Tommi Mäkkin*en y *V-Rally*. También tiene el mérito de haber sido uno de los primeros en explotar la suave firmeza del controlador analógico de tu PlayStation.

Colin sigue siendo uno de nuestros juegos de conducción favoritos, así que nos preguntamos en qué puntos va a superar la secuela al original. En primer lugar, Codemasters ha incrementado el grado de realismo sin sacrificar para nada su jugabilidad instantánea. Por ejemplo, las opciones de ajuste del primer Colin se limitaban a cambiar la suspensión y ahora puedes alterar por separado las de cada una de las ruedas.

El daño al vehículo tiene un nivel de detalle cuatro veces superior. Evitarlo es ahora un elemento de importancia en el juego, ya que el exceso de fricción, y no digamos las colisiones directas, hacen que tu automóvil rinda cada vez menos.

Tampoco está nada mal poder disponer de 60 circuitos situados en una gran variedad de países. Codemasters ha trabajado mucho en las localizaciones para añadir aquí y allá toques de color local que den a cada circuito personalidad específica: Cada uno de ellos tiene sus propias condiciones metereológicas y éstas varían con frecuencia, siguiendo un patrón aleatorio de lo más realista.

Las indicaciones del copiloto son ahora mucho más útiles y adaptadas a la realidad de las competiciones. El propio Colin McRae ha colaborado con el equipo de diseño en cuestiones como la conducción de los 30 vehículos de que dispones. Podrás conducir el Mitsubishi Lancia, el Peugeot 206 y, por supuesto, el actual vehículo de McRae, el Ford Focus WRC. Los entendidos apreciarán la inclusión del clásico '88 Cossworth y del prohibido, por demasiado poderoso, Metro 6R4.

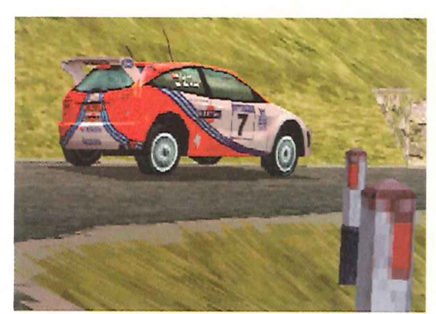
Se conserva uno de los platos fuertes del original: la carrera contra coches guiados por la CPU a través de circuitos estilo Scaletric en el modo Super Special. Codemasters anuncia una sorpresa de envergadura sobre la que no ha querido dar más detalles, pero nosotros apostamos que será un

### LOS DATOS



- **Formato:** PlayStation/PC
- **Desarrollador:** Codemasters
- **Editor:** Codemasters
- **Disponible:** Abril
- **En pocas palabras:** Poca diferencia con respecto a la fórmula que ha hecho de Colin McRae Rally un éxito mundial, pero si algo no está roto ¿para qué arreglarlo?

> **"Será más exigente y el daño acumulado por el vehículo pasará a ser un elemento clave".**



**Colin McRae revisó las demos y dio consejos sobre el tipo de conducción.**

## Dudas de última hora

### Hablamos con Guy Mildway, productor de *Colin McRae Rally 2*.



**Tú conduces, él produce.**

**¿Te ha sorprendido el éxito sostenido de *Colin McRae Rally*?**
Pienso que es maravilloso que hayamos vendido 1,7 millones de copias y aún sea uno de los juegos más pedidos en las tiendas.

**¿En qué áreas habéis introducido mejoras sustanciales para esta secuela?**
Por ejemplo, en el nivel de detalle. Hemos pasado de 400 a 700 polígonos por coche en la PlayStation y alcanzado los 3.300 en PC. Queríamos crear texturas más realistas y objetos curiosos, así que visitamos los países en que se desarrolla el juego y tomamos montones de fotos. También nos hemos beneficiado de la colaboración de Ford, siempre dispuesta a asesorarnos técnicamente. El Focus de Colin se comporta como el coche real.

**¿Qué tipo de colaboración han prestado Colin y su copiloto, Nicky Grist?**
Colin me permitió subir a su coche para que comprobase por mí mismo qué se siente al pilotarlo y cómo es su mecánica. Esto nos ha ayudado a prefeccionar la conducción sobre superficies como el Tarmac. Tanto Colin como Nicky se han involucrado mucho.

**¿Cuál es esa novedad tan especial que vais a incorporar?**
Tened paciencia, no voy a decirlo todavía.

modo estilo arcade con el que intentarán borrar del mapa a *Sega Rally 2*.

Las versiones PC y PSX ofrecerán exactamente lo mismo, salvo las lógicas diferencias a nivel gráfico (los 3.300 polígonos por auto del PC están, obviamente, por encima de las posibilidades de la Play). La arquitectura del juego ha sido pensada para acomodar los dos formatos y algún otro que pueda venir en un futuro. Tal vez veamos un *Colin McRae Rally* para Dreamcast, pero lo casi seguro es que pronto estaremos hablando de uno para PS2.

Vamos allá. ¡Tres derecha¡ ¡Cuidado¡ ¡Giro a la izquierda¡ ¡Sobre el puente¡ ¡Mierda¡



■ **Queda atrás el Subaru Impreza azul, ahora Colin pilota un Ford Focus.**



## Si te ha llamado la atención *Colin McRae Rally 2*, échale un vistazo a estos otros...

### Gran Turismo 2



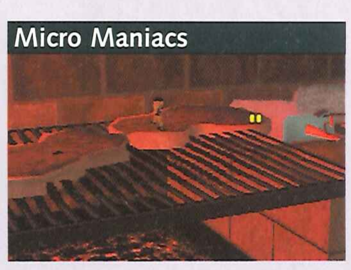

■ **Formato:** PlayStation
■ **Desarrollador:** Polyphony Digital
■ **Editor:** Sony
■ **Disponible:** Sí
■ Tantas ganas tenían en Polyphony de que este juego fuese especial que no les ha importado tardar un poco más y perderse la campaña de Navidad. Arriesgada apuesta, pero 600 coches en los que pisar el acelerador son un seguro de vida.

### Gran Turismo 2000



■ **Formato:** PlayStation2
■ **Desarrollador:** Polyphony Digital
■ **Editor:** Sony
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Puede acompañar al lanzamiento de la consola en Japón y tal vez en Europa. No será muy diferente de *Gran Turismo 2*, pero puedes contar con gráficos superlativos.

### Micro Maniacs



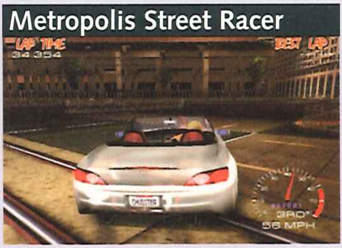
■ **Formato:** PlayStation
■ **Desarrollador:** Codemasters
■ **Editor:** Proein
■ **Disponible:** Marzo
■ Más magia Codemasters con lo último de la soberbia serie *Micro Machines*. El hilo conductor siguen siendo los ob jetos domésticos como accidentes del terreno, pero los vehículos han sido sustituidos por pequeñas criaturas parecidas a insectos.

### New Ridge Racer

■ **Formato:** PlayStation2
■ **Desarrollador:** Namco
■ **Editor:** Sony
■ **Disponible:** Sin fecha

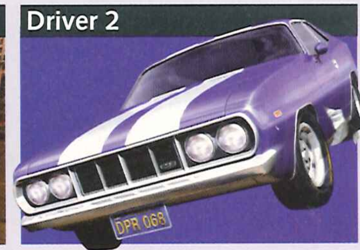
■ Relucientes coches y entornos de un realismo ultra. El resto no debe apartarse mucho de la última entrega de *Ridge Racer* para PlayStation.

### Metropolis Street Racer




■ **Formato:** Dreamcast
■ **Desarrollador:** Bizarre Creations
■ **Editor:** Sega
■ **Disponible:** Marzo
■ Bonito *racer* urbano que recoge las atmósferas de Londres, Tokio y San Francisco. Unos 15 fabricantes de coches han firmado con Sega, lo que asegura una interesante combinación de realismo y diversión arcade.

### Driver 2




■ **Formato:** PlayStation
■ **Desarrollador:** Reflections
■ **Editor:** GT
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Es un proyecto *top secret*, pero puedes contar con ciudades diferentes, redes de carreteras más complejas y una opción para dos jugadores. Seguramente, se editará en verano y una versión PS2 podría estar disponible para antes de la próxima Navidad.

### Ferrari F355 Challenge



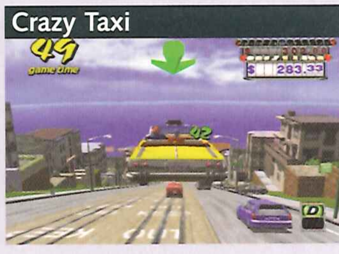

■ **Formato:** Dreamcast
■ **Desarrollador:** Sega AM2
■ **Editor:** Sega
■ **Disponible:** Sin fecha
■ De acuerdo, no está nada confirmado. Pero si Yu Suzuki y su equipo dejan pasar la oportunidad de convertir a Dreamcast este maravilloso arcade estarán cometiendo un error imperdonable. Ferrari tiene un prestigio que hasta podría competir con los 600 coches de *Gran Turismo 2*.

### Sega GT



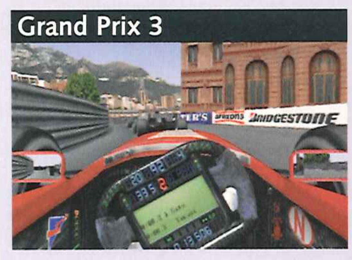
■ **Formato:** Dreamcast
■ **Desarrollador:** Sega
■ **Editor:** Sega
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Aunque si *Ferrari F355* no se hace realidad, a Sega siempre le quedará su propio juego con siglas GT. cien modelos japoneses parecen un buen argumento.

### Crazy Taxi



■ **Formato:** Dreamcast
■ **Desarrollador:** Sega AM3
■ **Editor:** Sega
■ **Disponible:** Marzo
■ Una ciudad inspirada en San Francisco es el escenario de esta jubilosa locura automovilística. Seguro que nunca se te ocurrió que un taxi pudiese ser tan peligroso.

### Grand Prix 3




■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Geoff Crammond
■ **Editor:** Proein
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Obra de un diseñador solitario y feroz perfeccionista, Geoff Cramond, puede ser uno de aquellos títulos que llegan de puntillas y acaban llevándose el gato al agua.

### Wacky Races




■ **Formato:** PlayStation/Dreamcast /PC/Game Boy Color
■ **Desarrollador:** Infogrames
■ **Editor:** Infogrames
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Puedes apostar que este simulador automovilístico de dibujos animados se parecerá más a *Mario Kart* que a *Le Mans 24 Horas*. Tal vez se edite en junio.

### San Francisco Rush 2049




■ **Formato:** Dreamcast/Nintendo 64
■ **Desarrollador:** Atari
■ **Editor:** Midway
■ **Disponible:** Sin fecha
■ La serie *San Francisco Rush* siempre se ha caracterizado por su riqueza de ideas y su dudoso acabado. Esta versión puede ser el principio de una nueva era: por fin Atari tiene entre manos algo que pueda competir con *Ridge Racer*.

■ PHOTOGRAPHY: MOVIESTORE COLLECTION

# HALO

## DE TI DEPENDE LA SUPERVIVENCIA DE LA RAZA.



**Probablemente no hayas oído hablar nunca de Bungie Software. Sin embargo, esta compañía estadounidense poco a poco se está haciendo un hueco en la industria por su apuesta por la originalidad y la alta calidad. Basta con recordar títulos anteriores como *Marathon*, la versión Mac de *Doom* y los recientes juegos de *Myth* para PC y Mac. Tan buena trayectoria verá incrementado su prestigio con *Halo*, que conseguirá que esta compañía se codee por vez primera con los grandes de la industria a escala mundial. *Halo* será también la carta de presentación de Bungie al gran público. Un juego que va a crear escuela.**

**LOS DATOS**



- **Formato:** PC/Mac
- **Desarrollador:** Bungie Software
- **Editor:** Proein
- **Disponible:** Junio
- **En resumen:** Humanos contra alienígenas en una batalla más real que la vida misma.

La acción se desarrolla en un futuro en el que la humanidad lleva décadas resistiendo los constantes ataques de una raza alienígena. En un último intento de salvar al mundo, un destacamento humano toma rumbo a un lejano planeta para distraer a los alienígenas de su ataque a la Tierra. Al acercarse al planeta descubren un extraño objeto en órbita. Parece tener su propia atmósfera, su propio ecosistema y hasta puede que en él haya vida. Pero es demasiado tarde, las fuerzas de la Tierra viajan a gran velocidad y no consiguen evitar estrellarse contra Halo. Éste será el escenario de la batalla final.

Lo más sorprendente de este juego es que es muy poco lineal, o al menos esa es la impresión que te da. Tú tomas el control del ejército humano y diriges a un puñado de *ciborgs*. Debes realizar una serie de misiones, pero para ello dependes de tu propio criterio. Por ejemplo, te pueden ordenar que destruyas una instalación enemiga. Puedes hacer varias cosas. Por ejemplo, tomar una sección y llevarla hacia la colina que rodea la base para eliminar a los alienígenas con francotiradores y colocando explosivos o, simplemente, pasar de ella. Pero el juego se encargará de recordarte que no destruiste la base cuando tenías la oportunidad de hacerlo: cuando vuelvas a pasar por allí habrá reforzado sus defensas y efectivos.

Bajo la superficie de *Halo* late un motor que es una auténtica pieza de precisión y hace que todo funcione con un realismo admirable. Un consejo: ten cuidado con las ráfagas de viento, ya que pueden cambiar las trayectorias de tus armas de gran alcance. ¡Increíble!

Si el motor físico constituye el esqueleto del juego, los gráficos son su carne. Con una tarjeta gráfica de alta defini-

**«*Halo* es uno de aquellos escasos juegos que dejan huella y crean escuela.»**

## Dudas de última hora

**Hablamos con Doug Zartman, ingeniero de Bungie Software.**



■ **Doug "Suave" Zartman.**

**¿En qué os inspirasteis para hacer *Halo*?**
Teníamos en mente hacer el juego definitivo sobre guerras alienígenas. En este género hay mucha competencia, pero creíamos que faltaba un título que combinase un realismo estricto y muy atmosférico con un sólido argumento de ciencia ficción.

**¿De qué aspecto del juego estáis más orgullosos?**
De su alto nivel de realismo, que se basa en un tratamiento exhaustivo del detalle, el trabajo en las texturas, el sonido y una iluminación profunda y delicada. Queríamos un mundo tan real que apeteciese explorarlo aunque no hubiese ni un solo enemigo.

**¿Qué es lo que hace a *Halo* diferente?**
Queremos eliminar todo aquello que provoque interferencias en el juego y estropee la sensación de realidad. Por eso, no hay periodos de carga y textos en pantalla. No queremos que el jugador siga un menú de instrucciones escritas, le damos total libertad para enfrentarse a los alienígenas de una manera dinámica en la que la rapidez de decisión es esencial.

**¿Creéis que la partida *on line* va a ser un éxito?**
Estamos trabajando para que sea así. Hemos incorporado varias modalidades de partida en equipo que permiten que si, por ejemplo, eres un buen conductor, un equipo te elija para pilotar un *jeep*. Otro par de jugadores puede encargarse de cubrirte mientras un copiloto armado con un lanzacohetes te protege de ataques aéreos. Un equipo bien conjuntado será bastante más eficaz que un francotirador solitario.

**¿Os planteáis convertir el juego a alguna consola?**
Eso esperamos. Pero lo que es seguro es que nuestros próximos juegos sí que se editarán en formato consola. Manteneos a la escucha.

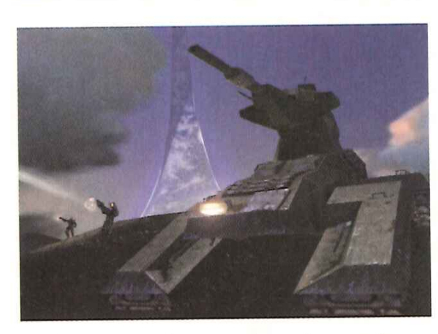
ción entenderás lo que queremos decir. Y alucinarás. No vamos a aburrirte con tecnicismos, basta que sepas que el metal parece metal y reacciona como metal y los árboles y el barro hacen exactamente lo que se supone que deben hacer. Prueba a tirar una granada al suelo y verás cómo se abre un espectacular socavón que puede servirte de trinchera. Créetelo, *Halo* es lo más parecido a una verdadera guerra a gran escala entre alienígenes y seres humanos que va a ofrecerte un PC en mucho tiempo.

*Halo* incluye también una partida múltiple, pero no tiene modo cooperativo, y es una lástima. Top Juegos cree que la partida *on line* podrá rivalizar con *Quake*. Podrás ser un soldado solitario que busca buenas posiciones para masacrar al enemigo, tomar una nave y dar cobertura aérea o combatir en primera línea, atravesando ríos de sangre y ráfagas de viento huracanado.

Puedes contar con que este juego sea lo mejor del 2000 en formato Mac y habrá que ver cuántos juegos de PC estarán a su altura. Y puede que la cosa no se quede ahí, ya que Bungie está pensando adaptarlo a la PlayStation 2 y la Dolphin. Lógico, éste puede ser uno de aquellos juegos que hacen historia y merece ser jugado por el máximo de gente posible.







■ **El motor es tan convincente que te hará creer que estás en una auténtica batalla.**

## Si *Halo* ha hecho que pienses que los videojuegos son la octava maravilla, ¿qué nos dices de esto?

### Duke Nukem Forever



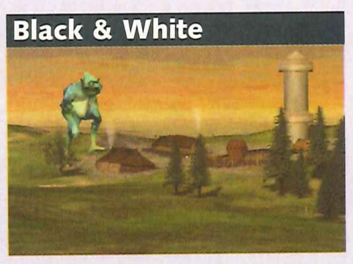
■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** 3D Realms
■ **Editor:** Proein
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Duke empezó siendo un oscuro personaje inspirado en un cómic de Frank Miller, un marine desquiciado y algo fascista. En su nueva aventura se presenta ya como una súper estrella de la cultura virtual. Y con el motor de *Unreal*.

### Republic



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Elixir
■ **Editor:** Proein
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Un juego cuya ambición es simular en tiempo real y en 3D la Rusia de nuestros días. Diez millones de polígonos por edificio y un millón de personajes con IA. Casi nada.

### Black & White



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Lionhead Studios
■ **Editor:** Electronic Arts
■ **Disponible:** Junio
■ Pretende redefinir los juegos de estrategia divina mediante un sistema de juego más ambicioso y profundo. Prepárate a lanzar conjuros con tu ratón.

### Giants



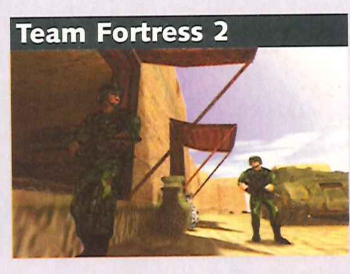
■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Planet Moon
■ **Editor:** Virgin
■ **Disponible:** Abril
■ Otro veterano cuya fecha de salida no deja de retrasarse. Aunque empieza a parecer víctima del síndrome *Daikatana* seguimos confiando en que sus muy renderizados gigantes darán que hablar.

### Evolva



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Computer Artworks
■ **Editor:** Virgin Interactive
■ **Disponible:** Marzo
■ Inteligente mezcla de *shoot'em up* y estrategia galáctica inspirada en *Starship Troopers*. Un planeta ha sido tomado al asalto por extraños parásitos y sólo tú puedes evitar que se transformen en criaturas todopoderosas.

### Team Fortress 2



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Valve
■ **Editor:** Havas
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Un posible paso adelante en la aplicación de la fórmula *Quake 2-Half Life*. Ofrece muchos tipos de personajes jugables, nueva tecnología de audio y una partida solitaria con bots.

### Dark Cloud



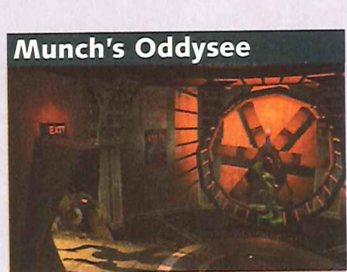
■ **Formato:** PlayStation2
■ **Desarrollador:** Sony
■ **Editor:** Sony
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Tal vez el título más original de los que saldrán con la PS2 cuando se presente en Japón el próximo día 4. *Dark Cloud* es como una clonación de *Sim City* que hubiese ido a parar a territorio RPG. ¿Te aclaras? Pues espera y verás.

### Starlancer



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Digital Anvil
■ **Editor:** Microsoft
■ **Disponible:** Verano
■ Un *shoot'em up* militar situado en el espacio que promete ser el más impresionante juego intergaláctico. Al menos hasta que Digital Anvil edite *Freelancer* en algún momento del 2001.

### Munch's Oddysee



■ **Formato:** PlayStation2
■ **Desarrollador:** Oddworld Inhabitants
■ **Editor:** GT
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Adiós a Abe y sus coquetos pero limitados escenarios en 2D y bienvenido sea Munch con sus 3D en tiempo real. Munch es un alienígena que se ve envuelto en una aventura del tipo estrategia/Dios porque todo el mundo quiere apoderarse de sus pulmones. Intrigante.

### Star Wars Commander



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** LucasArts
■ **Editor:** Proein
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Un faraónico proyecto que hará las delicias de los fans de *Star Wars* y la estrategia en tiempo real. Puedes volar como piloto imperial o apoyando a la alianza rebelde, tú eliges.

### Warcraft 3



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Blizzard
■ **Editor:** Havas
■ **Disponible:** Finales de año
■ Gracias a Blizard el 2000 va a ser un año de órdago para estrategas y cualquiera que quiera dejarase crecer la barba. Primero editarán *Diablo 2* y ya trabajan en «la obra maestra del rol estratégico»: *Warcraft 3*.

### Galleon



■ **Formato:** PC
■ **Desarrollador:** Confounding Factor
■ **Editor:** Sin fecha
■ **Disponible:** Sin fecha
■ Toby Gard y Paul Douglas son dos de los creadores de software recreativo más premiados de Inglaterra. Pero últimamente no se les ve el pelo. Están desarrollando esta sombría historia de piratas protagonizada por un personaje llamado Rhama que, dicen, va a eclipsar a Lara Croft.

Marzo 2000

★★★★★

# Novedades

## La definitiva guía de compra

PÁGINA 56

# RESIDENT EVIL 3

CAPCOM CRUZA DEFINITIVAMENTE EL CABO DEL MIEDO.

## INCLUYE...



## PUNTUACIONES

★★★★★ **El mejor.** ¿A qué esperas para comprártelo?
★★★★ **Excelente.** Por supuesto que vale la pena.
★★★ **Buen material,** aunque está lejos de ser perfecto.
★★ **Mediocre.** Puede que le encuentres algún aliciente.
★ **Un espanto.** Podría ser peor, pero no se nos ocurre cómo.

■ Escocia a punto de tirar una falta, todo un peligro para los gafotas del segundo graderío.

**Ficha técnica**

- Editor: **Konami**
- Desarrollador: **Konami**
- Precio: **7.490 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4 (con multitap)**
- Extras: **Tarjeta de memoria**

# ISS PRO EVOLUTION

## EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL. SIN EXCEPCIONES.

**Dribla a un defensa, finta, amaga, dribla a otro, encara al portero, recorta y... ¡GOL¡ ¡Madre de Dios, qué gol tan bonito¡ ¡Esto sí que es fútbol¡ El mejor deporte sobre la faz de la Tierra. Recrear toda la belleza y emoción de este juego centenario es difícil. Mucho. *Sensible Soccer*, de Amiga, fue el primer juego de ordenador en acercarse a este ideal. Luego vino *ISS 98* para dar un paso adelante y hacerse un rincón en nuestros corazones. Y ahora llega la actualización nuevo milenio de ese título, que no sólo tiene mejores gráficos sino que también ofrece una jugabilidad de ensueño. Donde esté *Pro Evolution* que se quiten *FIFAS*, *Virtuas* y demás.**



■ Si pierdes haz trampa y repite el partido. Es una pena que eso no se pudiera hacer en el mundial de Francia.

En cuanto entras en el modo para un jugador, lo primero que te sorprende es la gran cantidad de opciones a tu alcance. Puedes elegir entre todas las selecciones nacionales, jugar de día o de noche, con gol de oro, prórroga normal o penaltis y en el estadio que quieras –todos son más o menos reconocibles, pero tienen nombres cambiados-. Luego llega el momento de configurar tu equipo en el menú de edición, elegir un esquema y tomar decisiones tácticas. Puedes jugar al fuera de juego o marcar al hombre, incorporar a los centrales al ataque o defender atrás y dar pases largos...

Las gráficos son estupendos. No se trata sólo de que los jugadores se muevan con suave precisión y naturalidad, además bajan la cabeza cuando fallan un pase, se retuercen de dolor después de una entrada dura o agarran al contrario por la camiseta. Aunque aquí no hay licencia y los nombres de los jugadores son inventados, no tardarás en reconocer la calva y el porte elegante de Zinedine Zidane o el pelo coloreado de Taribo West. La atención al detalle es asombrosa, puedes contar con el disparo seco y duro de Roberto Carlos en las faltas de larga distancia y los jugadores correrán a recoger el balón después de marcar si van perdiendo y falta poco tiempo.

A veces un gran juego se reconoce porque puedes pasártelo en grande jugándolo sin necesidad de leerte manuales de instrucciones llenos de combinaciones de teclas y menús de configuración de opciones. ISS Pro Evolution es un juego de este tipo, con controles intuitivos que te permiten hacer pases difíciles o chuts a puerta con efecto diabólico.

■ **Tanto realismo casi asusta. Ni el mismo fútbol es así de real.**




Los pases han mejorado mucho con respecto a ISS Pro 99. Se pueden hacer pases picados, con algo de efecto, paredes o incluso centro chuts suaves. Como pasa en el fútbol real, meter un gol es bastante difícil. Necesitas un fútbol elaborado, con buenos pases y mucho trabajo en equipo, olvídate de las carreras en zigzag de un área a otra estilo *FIFA*, éste es un juego serio en el que las frivolidades no funcionan. Precisamente por eso, marcar un gol produce una satisfacción verdadera, nada que ver con esas chilenas desde casi medio campo que acababan en la red sin que ni tu mismo supieses por qué.

Al margen de los partidos de exhibición, hay una competición virtual entre selecciones que puedes diseñar libremente y una competición para clubes llamada Master League. En esta última puedes fichar jugadores según un sistema de puntos similar al de los juegos mánager. Para que te hagas una idea, Ronaldo vale más o menos el triple que un central internacional como Abelardo. No es realista del todo, pero se acerca.

El menú de estadísticas es muy completo. Incluye los resultados, la tabla de goleadores, el estado de forma de tu plantilla... Como experiencia solitaria, la Master League de ISS Evolution no tiene precio, ya que combina la mejor simulación con la riqueza de opciones y la densidad estratégica de los mánager.

El maravilloso zoom tridimensional ya estaba en la versión del 98, pero es que ahora puedes activar un estupendo menús de repeticiones estilo televisivo de entradas u ocasiones de gol. También puedes grabar los mejores goles y verlos una y otra vez. Nosotros hemos organizado una competición en la que cada colaborador nos presenta su gol de la semana y entre todos votamos el mejor.

Pero lo que de verdad marca la diferencia en los juegos de fútbol (porque es lo que te decide a seguir metiendo el CD en tu PlayStation meses después de haberlo comprado) es la partida para dos jugadores. Y en ese terreno ISS Pro Evolution no tiene rival. Es la experiencia más divertida y completa que ofrece un simulador de fútbol en cualquier formato. Puedes jugar veinte veces contra el mismo amigo eligiendo los mismos equipos y cada vez te encontrarás patrones de juego diferentes, distintos tipos de arbitraje y momentos de genuina emoción. De acuerdo, ISS Pro Evolution va a vender bastante menos que el multimillonario FIFA 2000 porque le falta la etiqueta EA, la licencia oficial y la banda sonora llena de temas de éxito. Konami no ha podido comprar todo eso, pero ha dedicado todos sus esfuerzos a conseguir algo realmente esencial: que toda la riqueza y diversidad del fútbol quepan en tu PlayStation. Y eso no tiene precio. ★★★★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Animación fantástica<br>■ Jugabilidad incomparable<br>■ Adictividad altísima | ■ Pobres comentarios<br>■ Muchas selecciones y pocos clubs |

**O si no...**

**ISS Pro 98**
*Konami* ★★★★★
Si prefieres comparar algo parecido a un precio bastante inferior, ISS Pro 98 también colmará tus expectativas.

**FIFA 2000**
*EA* ★★★★
Si te pone muy nervioso que Luis Enrique se llame Luiz Henrique y te encantan los goles de tijera, FIFA es lo tuyo.



■ Por si aún no os conocíais, este es Nemesis y tu puedes ser su aperitivo.

**Ficha técnica**
- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Capcom**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Diponible: **20 de Febrero**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Dual Shock, tarjeta de memoria**

# RESIDENT EVIL 3

## ORGÍA ZÓMBICA

**Quédate mucho tiempo mirando a la pantalla, decía tu madre, y te convertirás en uno de esos asquerosos zombies. Se equivocaba: sólo puedes convertirte en zombie si te infecta el virus G, una devastadora arma bactereológica desarrollada por la siniestra Umbrella Corportion. Si permaneces mucho tiempo en Racoon City tú también puedes ser víctima de sus atroces experimentos a gran escala con seres humanos.**

Es muy fácil dejarte atrapar por el tenebroso encanto de *Resident Evil 3*. Antes de que puedas darte cuenta te sentirás parte de la historia y entenderás por qué esta aventura es en parte secuela y en parte precuela de *Resident Evil 2*. El hilo conductor no es muy complejo, pero Capcom se las ha arreglado para intercalar historias paralelas que aportan mayor densidad y conectan este título con los dos anteriores.

Encarnas a Jill Valentine, la superviviente del *Resi* original. Al principio del juego, Jill está sola y perdida en un Racoon City controlado por zombies. Su único objetivo es escapar, pero pronto surgirán complicaciones.

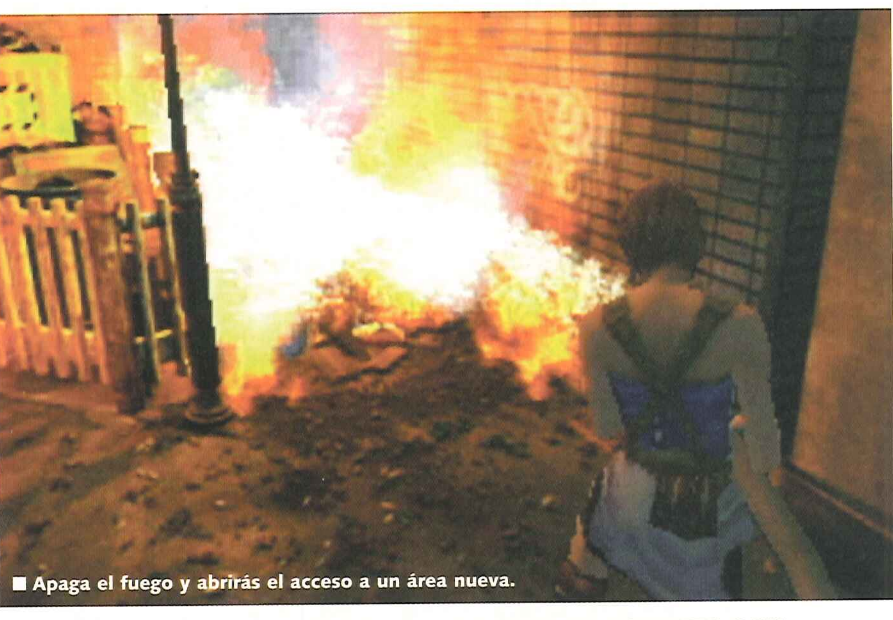
*Resident Evil* se inspira en las películas de zombies de serie B, así que no es extraño que su argumento sea de los que pueden escribirse en una servilleta. Pero esta tercera entrega conserva las principal virtud de las dos anteriores, esa singular combinación de atmósfera y lucha frenética por sobrevivir.

Volver a Racoon City es esta vez una experiencia tan completa y absorbente como de costumbre. En cuanto oyes de nuevo la singular combinación de ruidos, murmullos y sintonía tus sensores se activan y una gota de frío sudor empieza a instalarse en tus vértebras. Los zombies no son muy rápidos, pero están por todas partes y casi siempre atacan en manada. La certeza de que seguirás encontrándote con grupos de cuatro o cinco apestosos no muertos en cada recodo de tu camino, más que inmunizarte contra el horror, te sume en un estado de alerta y angustia permanentes.

En esta entrega encontrarás nuevas criaturas de la noche (arañas gigantes, perros rabiosos) que te forzarán a ensayar nuevas estrategias de destrucción y supervivencia.

■ Este Resi, además de aterrador, es el que tiene mejores gráficos de la serie.





■ Apaga el fuego y abrirás el acceso a un área nueva.

Entre ellas destaca Nemesis, el jefe absoluto de esta aventura, un poderoso monstruo que hace que los enemigos de *Resident Evil 2* parezcan monjes franciscanos. Es un repulsivo mutante de más de tres metros de altura con tentáculos afilados y un lanza cohetes a modo de mochila, y su más irritante característica es que aparece una y otra vez, cuando menos te lo esperas y sin utilizar las puertas (¿para qué, si puede reptar o colgarse del techo y darte sustos que alimentarán tus pesadillas de los próximos meses?). Enseguida aprenderás que la mejor política es huir de él, ya que *Resident Evil 3* sigue teniendo un sistema de control defectuoso que hace que enfrentarse a los jefes sea más difícil de lo que debería. Cuando te hayas familiarizado un poco más con el juego podrás ensayar alguno de los nuevos movimientos especiales y así enfrentarte a Nemesis, pero tan en cuenta que son complejos y deben ejecutarse a la perfección.

Como es habitual en la saga Resi, exterminar aberraciones genéticas es sólo una parte de la diversión. También hay puzzles, muchos y muy diversos. La mayoría se basan en la conocida fórmula de abrir puertas dando con la llave adecuada, pero este concepto es llevado al límite. Ya no se trata de vagar sin rumbo hasta descubrir la solución por accidente, ahora tendrás que empezar y hacer un uso creativo de tu sentido de la lógica, algo que no pasa muy a menudo en los juegos de puzzles.

Como en los juegos anteriores, dispones de muy poca munición y aún menos hierbas curativas, así que será mejor que no des más vueltas de las necesarias y cuentes bien tus balas. Si tus decisiones tácticas son correctas eso se notará en la puntuación final. Y mucho.

El subjuego adicional que se activa al final de la aventura es mucho mejor que el de los dos títulos anteriores. Es tan completo y difícil que exige horas de juego por si solo. Eres uno de los tres mercenarios de la Umbrella Corporation que Jill encuentra en su camino y tienes que cruzar un escenario, del punto A al B, con munición y puntos de salud muy limitados.

## SI LO QUE QUIERES ES ZOMBIES CON PRESENCIA EN TU VIDA Y TUS PESADILLAS VE A BUSCAR LOS MEJORES, NO ACEPTES SUCEDÁNEOS.

Al margen de su electrizante atmósfera, los enfrentamientos con Nemesis y el agudo y preciso diseño de Racoon City, *Resident Evil 3* ofrece muchos momentos de esos que te ponen el corazón en un puño. Sin ir más lejos, hay un sorprendente falo final en el que te ves obligado a cambiar de personaje para completar el juego.

No faltará quien diga que Shinji Mikami y su gente están abusando en exceso de la licencia y deberían plantearse desarrollar un título completamente nuevo. Bien, es opinable, además, en el mundo de los videojuegos faltan planteamientos novedosos y sobran secuelas. Pero ten en cuenta que estamos hablando de una serie imitadísima, que ha creado y popularizado un género y proporcionado alguno de los momentos estelares de la historia del entretenimiento interactivo. De acuerdo, los problemas de acabado y los pequeños defectos técnicos son algo casi consustancial a la serie *Resi*, y esta entrega no es una excepción. Pero si lo que quieres es que una jauría de cadáveres reanimados forma parte de tu vida y tus pesadillas, no te pongas en manos de imitadores. Ve a buscar el original. Y si es posible en su mejor versión, que hoy por hoy es ésta. ★★★★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Más miedo que nunca<br>■ Jefes de nota<br>■ Zombies más saludables que nunca<br>■ Rico en momentos excepcionales | ■ Controles y cámara no siempre perfectos<br>■ Algún que otro puzzle cojea |

**O si no...**

**Resident Evil 2**
*Virgin* ★★★★★
Juégalo antes que Nemesis para conocer mejor el mundo de Namco y sus zómbicas invasiones.

**Silent Hill**
*Konami* ★★★★★
Terrorífica aventura que compensa a base de sustos lo que le falta en coherencia.

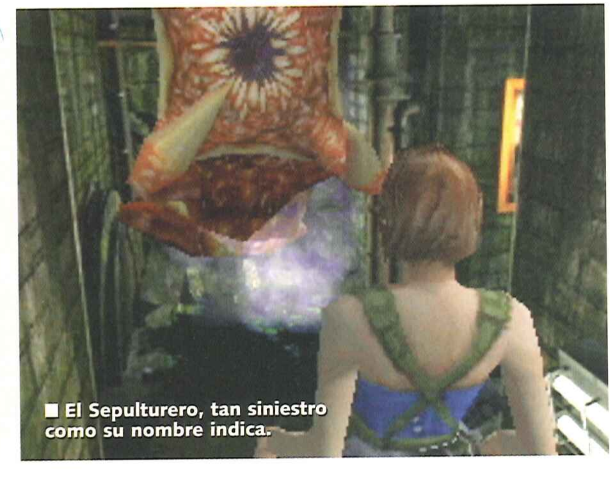



■ **Puede parecer inútil, pero todos los objeos encajan en alguna parte.**






■ Jill se embarca en la masacre del día de San Valentín.



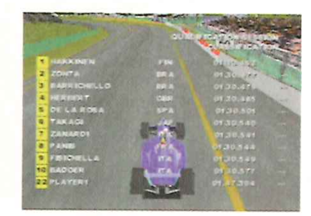
■ El Sepulturero, tan siniestro como su nombre indica.











■ Toda la experiencia de la Fórmula Uno, completada con detalles televisivos.

**Ficha técnica**

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Lankhor**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Dual Shock compatible, tarjeta de memoria, volante.**

# F1 WORLD GRAND PRIX

## EL FÓRMULA UNO CON LICENCIA QUE JUEGA SOBRE SEGURO

**El deporte de los hombres muy ricos ha vuelto a la PlayStation, y esta vez por cortesía de los señores que trajeron al mundo a Lara Croft. Resulta que *F1 World Grand Prix* se produjo en Japón y, siguiendo la lógica que dice que los juegos con pedigrí como *Gran Turismo* y *Ridge Racer* llegan a toda velocidad del país del sol naciente, éste puede ser un gran juego.**

*F1 World Grand Prix* dispone de una completa licencia de la FIA, así que todos los equipos, coches y pilotos están donde les toca. Algunos de los coches tienen un aspecto un poco raro sin el anuncio de tabaco (para proteger a los niños...) pero el juego emana autenticidad y tiene algunos toques geniales, por ejemplo, los recuadros de información que circulan por la parte inferior de la pantalla, igual que en las retransmisiones televisivas. Los circuitos también tienen una gran dosis de realismo. El mejor de todos, igual que en la vida real, es el de Sepang, en Malasia. Podrás elegir si quieres tomar parte en una carrera individual, en una de las rápidas, en una de entrenamiento o en el campeonato. Dispones de una serie de ayudas y consejos de conducción, desde los frenos hasta asistencia en la dirección, que harán que el comportamiento de tu coche mejore. El manejo del mismo puede ser tipo arcade o bien tipo simulador, y entonces puedes hacer a tu máquina los mismos ajustes que los de su doble en el mundo real. Estos arreglillos se llevan a cabo en el garage 3D, donde podrás darle un repaso a todo, desde la estrategia de combustible hasta el ángulo de los alerones frontales.

**UN JUEGO QUE A RATOS CONVENCE PERO NUNCA APASIONA DEL TODO.**

Un detallito útil que te ayudará a mejorar tus marcas y a dominar el juego es el modo Helicóptero, que te permite dar un paseo montado en uno y echar una ojeada, a vista de pájaro, sobre el circuito en el que vas a correr. Además, contarás con los consejos de un experto en este tipo de carreras –pero tampoco serás capaz de recordarlo todo cuando la carrera empiece. Disfrutarás del modo Replay, con el que podrás volver a ver la acción desde todos los ángulos y posiciones posibles. Es interesante aprovecharlo para comprobar como continuaron la carrera los otros coches cuando tú te estampaste contra el muro.

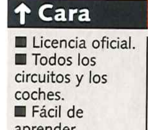
Como juego de Fórmula Uno, *F1 World Grand Prix* consigue que la boca se te haga agua, pero no que se te caiga la babilla. Desgraciadamente para Proein, ya hay un gran juego de Fórmula Uno en el mercado, *F1´99*. Cambiar del uno al otro es como salir de un Ferrari Maranello para meterte en un Ford Escort. *F1 World Grand Prix* tiene los ingredientes necesarios, pero le falta el buen aspecto, la jugabilidad y la buena presentación de *F1´99*. Casi nada.

★★







| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Licencia oficial. ■ Todos los circuitos y los coches. ■ Fácil de aprender. | ■ Gráficos del montón. ■ Controles difíciles. |



**O si no...**

**F1´99**
*Sony* ★★★★
El rey de los juegos de Fórmula Uno.

**Gran Turismo**
*Sony* ★★★★★
En una palabra: Coches. A montones. ¡Ah! Y ahora está disponible en Platinum.






## Ficha Técnica

- Editor: **Electronic Arts**
- Desarrollador: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Tarjeta de memoria, Dual Shock compatible.**









# KNOCKOUT KINGS 2000

## GUANTES DE TERCIOPELO.

**Qué deporte tan extraño el boxeo! Dos individuos pegándose el uno al otro lo más fuerte que pueden, intentando que el contrario pierda el sentido. Pero si lo sitúas en otro contexto, el de los juegos para PlayStation, la verdad es que ya no parece algo tan salvaje. Incluso puede parecer poco violento: no vale dar patadas, disparar o arrancar cabezas de cuajo. Vamos, un entretenimiento de lo más tranquilo.**

El gran reto para un desarrollador de juegos deportivos es crear un juego que sea emocionante y que, a la vez, conserve un grado de realismo suficiente para poder ser catalogado como simulador. En ese difícil equilibrio entre simulación e inmediatez arcade está el secreto de los mejores juegos deportivos.

Aquí los boxeadores se mueven como los de verdad, se quedan aturdidos si se les golpea fuerte y se cansan después de pegar mucho. El juego responde mucho mejor que la versión del año anterior, *Knockout Kings´99*, además de ser más rápido.

Incluir boxeadores reales fue lo que marcó la diferencia entre *Knockout Kings´99* y su rival *Victory Boxing*, y la opción de los combates clásicos todavía acentuó más esa diferencia.

De esta manera tienes la oportunidad de alterar el curso de la historia, y guiar a Hagler hasta la victoria por puntos que muchos creían que merecía contra Ray Sugar Leonard en 1982, o hacer que Frazier se levantara del taburete en el 15º round en ese histórico combate de Manila. Vaya, puede que todo esto te suene a chino. Pero si eres un verdadero aficionado al boxeo sabrás muy bien de qué hablamos y comprenderás de paso que *Knockout*... tiene números para ser tu juego de cabecera.




El desafío del modo individual es presentar un aspirante al título que sea capaz de enfrentarse a Mohamed Ali (el más grande de todos los tiempos). Para conseguirlo, necesitarás aprender a defenderte bien, porque de lo contrario, ya puedes tirar la toalla.

Si esto es lo tuyo, vete derechito al modo Slugfest, pero estos tres rounds de violencia extrema son más divertidos en el modo para dos jugadores. *Knockout Kings 2000* es mejor que su predecesor y tal mejora vale el dinero que te gastas al comprarlo. ¿Necesitas más argumentos para llevarte la mano al bolsillo? Pues ahí va el más contundente que se nos ocurre: es el mejor simulador de boxeo de la PlayStation. ★★★★

**EL PRINCIPAL ARGUMENTO QUE SE NOS OCURRE PARA RECOMENDARLO ES QUE SE TRATA DEL MEJOR SIMULADOR DE BOXEO DE LA PLAYSTATION.**



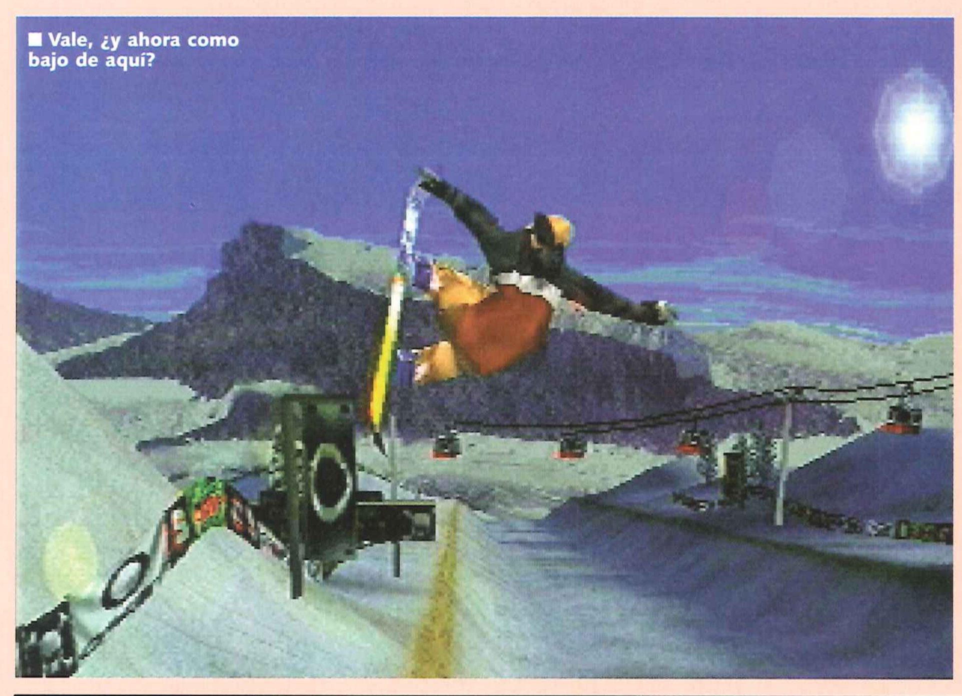
**Frazier, Tyson y el gran Mohamed Ali descuelgan los guantes en tu consola.**

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| Buen equilibrio entre simulación y jugabilidad inmediata.<br>Uso modélico de las licencias.<br>Gráficos de nueva generación. | El boxeo no parece tan visceral en territorio PlayStation.<br>Una entrega más de la serie. Correcta, mejorada, pero sin novedades sustanciales. |

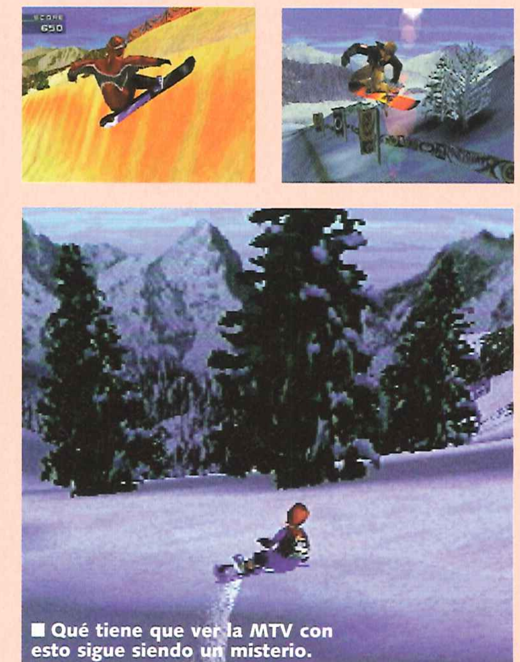
**O si no...**

**Knockout Kings '99**
*EA* ★★★
Ahora que ya has aparecido su secuela, el título del año pasado tiene una clara ventaja: ofrece casi lo mismo a un precio más bajo.

**Ready 2 Rumble**
*Infogrames* ★★★★
No es un verdadero simulador sino más bien una vital y completa comedia pugilística.



■ Vale, ¿y ahora como bajo de aquí?



■ Qué tiene que ver la MTV con esto sigue siendo un misterio.

**Ficha técnica**
- Editor: **Proein/THQ**
- Desarrollador: **Radical Entertainment**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

# MTV SNOWBOARDING

## SNOWBOARDING PARA LA GENERACIÓN MTV





■ ¿Hola? ¿Alguien sabe dónde está el suelo?

**Aunque pueda parecer una crítica inapropiada para dirigirla a la Playstation, *MTV Snowboarding* es sólo un título del montón en el catálogo de la gris de Sony. En un mundo saturado de software recreativo, los juegos que aportan algo nuevo –títulos como *Metal Gear Solid* o *Driver*– merecen mucho más respeto que los que se limitan a seguir los pasos de los que vinieron antes.**

No es difícil imaginar lo que pensaron los desarrolladores de *MTV Snowboarding*: "Vamos a ver, ¿qué es lo que necesitamos para hacer un juego de snowboard? Bueno, así de entrada: nieve. Y luego una selección de surfistas y las tablas. Metemos unas cuantas pistas, piruetas fáciles de hacer y ¡Ya está! Nos vemos en el bar, colega"

Es una pena, porque *MTV* ha perdido una oportunidad histórica: la de introducir un nuevo sistema de juego, más intuitivo y sencillo, en el saturado género del snowboarding. En lugar de tener que pegarse a la pista mientras bajas las pendientes haciendo slaloms –como ocurre en juegos como *Cool Boarders*– el énfasis se pone completamente en realizar piruetas y divertirse, y muy bien hecho que está. Las pistas varían bastante y están abiertas a la exploración. Ninguna bajada va a ser igual.

La pega es que todo te sale con excesiva facilidad. Agarres, giros y vueltas pueden unirse en sucesión muy fácilmente, presionando repetidas veces el botón adecuado, con lo que la curva de aprendizaje no llega ni a dibujarse. El aterrizaje no presenta ninguna dificultad, cuando pares de dar vueltas en el aire tu personaje se centrará para aterrizar con la suavidad de una pluma.

*1080° Snowboarding* de Nintendo la armó buena con aquellos controles que te retorcían tarsos y metatarsos, empleando cada botón disponible. Seguro que aquí el desarrollador pensó: "¿Cómo puedo aprovechar más el joypad para convertir un juego de snowboard en una obra de arte de los videojuegos?" En contraste, *MTV Snowboarding* va a por lo más obvio, ni se molesta en utilizar los botones laterales. Ofrece diversión siguiendo una afortunada política de mínimos, pero con centenares de títulos esperando en la tienda de al lado eso no puede considerarse suficiente. Hay que trabajar más, chicos. ★★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Buen aspecto.<br>■ Pistas grandes y abiertas. | ■ No se aprende nada.<br>■ Demasiado predecible. |

**O si no...**

**Big Air**
*EA* ★★
Seis personajes, seis carreras, pero es un poco chapucilla, lento y poco realista.

**Cool Boarders 3**
*Sony* ★★★★
Mala detección de posibles colisiones, pero quitando esto, por ahora es lo más de los juegos de snowboard para Playstation.









■ ¡Qué malos son estos lagartos!: al luchar, tu dinosaurio sufre heridas y sangra.

**Ficha técnica**
- Editor: **Electronic Arts**
- Desarrollador: **Dreamworks**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Tarjeta de memoria, analógico, Dual Shock-compatible.**

# JURASSIC PARK: WARPATH

## ¿SIMPÁTICOS DINOS?: DESPRECIABLES REPTILES CAMORRISTAS

**¿Qué decir de las películas de *Jurassic Park*? Ricas en efectos especiales pero pobres en contenido. Lo mismo puede decirse de los juegos que de ellas se derivan: tienen un aspecto imponente, pero eso es todo. El último título de esta licencia es *Warpath*, un juego de lucha con dinosaurios. El problema está. en que en Dreamworks se han preocupado más por lanzar el juego enseguida que por preguntarse si deberían haberlo lanzado.**

El concepto base de *Warpath* es erróneo desde el principio: ¿Dinosaurios en un *beat´em-up*? Uf, va a costar un poco convertir esto en un juego potable. Con humanos es más fácil, hay centenares de artes marciales en las que inspirarse, pero los dinosaurios tienden a pegarse bocados los unos a los otros y ya está...

En *Warpath* cada dinosaurio dispone de un ataque principal, normalmente un mordisco, y de uno secundario, generalmente un ataque con patada, –y, ¡sí! resulta divertido ver como un Tiranosaurio Rex suelta patadas. Estos mastodontes de 20 toneladas tienen una habilidad especial para saltar, –algo inaudito en *Walking with Dinosaurs*.

A pesar de la agilidad tan poco característica de su especie, estas bestias se dedican a amontonarse por la pantalla, con lo que parece que solo vayan a pelearse por casualidad, –los combates a menudo se ven reducidos a sesiones de aporrear botones.

En el lado positivo, los «luchadores» presentan un aspecto soberbio y están bastante bien animados. Los escenarios están inspirados en las películas *Jurassic Park* y hasta existe cierta interacción, ya que puedes golpear a tu oponente hasta meterlo en jaulas o toneles para causarle daños extra. Como bonus añadido, de vez en cuando aparecen humanos y cabras y si te los comes restituyes tu nivel de salud.

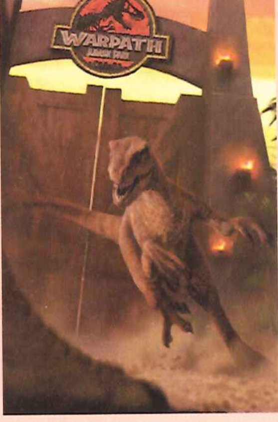
Bueno, está visto que el problema radica en que tenemos dinosaurios luchando, y esto no cuadra con un buen *beat´em-up*. El sistema de combate es el problema principal, porque convierte al juego en algo muy básico, desprovisto de las sutilezas que encontrarías en otros títulos del género. Ni se te ocurra prestarle atención a este fósil. ★




**Bloody Roar 2**
*Virgin* ★★★
Espíritus animales en lucha.

**Tekken 3**
*Namco* ★★★★★
Imposible equivocarse con el rey de los juegos de lucha para PSX.

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Dinosaurios de aspecto imponente. ■ Espacios interactivos. | ■ Terrible sistema de lucha. ■ Faltan movimientos. |




■ ¡Corre, corre, que viene!

## Y también...

*Seis títulos que llegan de puntillas.*



### CYBER TIGER
- Editor: **Electronic Arts**
- Desarrollador: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Probablemente pensarás que un juego esponsorizado por Tiger Woods estará relacionado con el golf, claro... pero no está tan claro. Vamos a ver, este título está dirigido a los jugadores más jóvenes, pero eso no es excusa para bajar el listón: Los gráficos son de segunda, los controles ridículos y todo, en general, nos huele a que han lanzado el producto sin haberlo probado antes. ★



### JET RIDER 3
- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **989 Studios**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Motos con motores a reacción, sin ruedas, con frenos que no valen nada y con un manejo inconsistente –¿Es que te apetece probarlo? Esperemos que no, y si tienes la tentación de hacerlo, piénsatelo dos veces. *Jet Rider 3* es un juego espantoso, destrozado –si cabe– por unos gráficos impresentables, un diseño pobre de las carreras y un manejo infernal. Mejor olvídalo. ★



### POP N' POP
- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **Taito**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Así, de entrada, hacer líneas con globitos de helio de distintos colores puede parecer una idea bastante cuestionable para montar un juego, pero no cuando se hace lo mismo con burbujas o piezas de colores y formas diversas que van encajando... El último puzzle de Taito es uno de los mejores que han hecho hasta ahora y lo más notable es la variedad de escenarios y opciones. ★★★★



### ARMY MEN 3D
- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **3DO**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Lucha contra el ejército marrón en este *shooter* en tercera persona con reminiscencias de *Toy Story*. Los jardines se convierten en campos de batalla y zapatillas Converse gigantes ofrecen estratégicos puntos de ventaja. Contiene montones de armas imponentes, tanques, *jeeps* y camiones dentro de los que saltar. Un divertido *shoot-em 'up* con algo de estrategia y un modo para dos jugadores más que decente. ★★★



### XENA: WARRIOR PRINCESS
- Editor: **Electronic Arts**
- Desarrollador: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Este juego de aventuras en tercera persona es una especie de cruce entre el *Tomb Raider*, de Core, y los juegos Fighting Force, aunque por lo que se refiere a calidad está más cerca del segundo. Xena dispone de una impresionante variedad de movimientos y escenarios orgánicos. ¡Qué pena que jugar unas partidas sea tan emocionante como ver «Furor»! ★★




### SHADOW MADNESS
- Editor: **Sony**
- Desarrollador: **Crave Entertainment**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- A pesar de ser una variedad de RPG de estar por casa, *Shadow* tiene buen aspecto y una argumento bastante decente. Presenta un sistema de combate hasta cierto punto innovador al que hay que adaptarse, pero resulta confuso si lo comparas con *Final Fantasy VIII*. Presumen de unas 40 horas de juego y creemos que vale la pena echarle un vistazo, pero sólo si ya has acabado con Final Fantasy VII y VIII. ★★

Un parque desierto y a oscuras donde practicar los nuevos movimientos.

## Ficha técnica

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Rockstar Games**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **Analógico, Dual Shock-compatible**

# THRASHER SKATE AND DESTROY

## HAZ LO QUE QUIERAS SIN PONER EN PELIGRO TU REPUTACIÓN

**No nos engañemos, detrás de cada burla o comentario sarcástico sobre los fans del monopatín se esconde un deseo aletargado de salir a la calle a disfutar de este sencillo artilugio con algunos de los mejores *skaters*.**

Los de Rockstar Games se han dado cuenta de esto y –con la ayuda de los partidarios en el mundo editorial de esta actividad, la revista *Thrasher* – han desarrollado un juego que hará que te sientas orgulloso de ti mismo.

Desde el principio, *Thrasher: Skate and Destroy* te proporciona los trucos básicos que necesitas para convertir el territorio urbano del juego en el sitio ideal para expresar todo tu arte. La mayoría están basados en el *ollie*, donde tú y tu monopatín desafiaréis juntos la ley de la gravedad como por arte de magia.

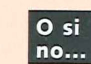
Pero también encontrarás cositas negativas, como los resbalones o los chirridos. Los controles analógicos van tan suaves como puedas desear y muy pronto te encontrarás rodando por ahí con tu *skater*. Puedes elegir entre los seis disponibles y empezar a circular por tu vecindario. Esto se completa con salientes, barandillas, incontables rampas y superficies lisas... El paraíso terrenal de todo *skater*. Eres libre de practicar todo lo que quieras, pero para abrir nuevas áreas tendrás que ejecutar una serie de piruetas consecutivas en un tiempo límite.

Si logras mantenerte a la altura de las circunstancias y esquivar al poli que intenta arrestarte al final de tu recorrido, conseguirás el acceso a nuevos movimientos y nuevas zonas. Las zonas varían, desde parques de Nueva York hasta lugares en Europa. Tienen un aspecto genial y están repletos de obstáculos. De hecho, hay algunos por los que deambularás sólo para poner a prueba piruetas cada vez más audaces, con repetición asegurada. También hay un momento en el que, si logras llegar a la puntuación máxima, el careto de tu *skater* aparecerá en una portada de *Thrasher*.

Además del modo individual, existe un modo multijugadores donde puedes vacilar a tus amigos con el monopatín o machacar al *skater* que peor te caiga. Con esto te divertirás durante un ratito, pero la esencia de *Thrasher: Skate and Destroy* es ir trabajándote la técnica y poder ir avanzando niveles.

Más allá de su genial aspecto y de sus divinos controles, el secreto de *Thrasher: Skate and Destroy* es su brutal realismo. Antes de lo que crees empezarás a experimentar la frustración y la descarga de adrenalina de lo que esto supone en la vida real. ¡Ah, y la banda sonora incluye piezas del mejor *Hip Hop*, con gente como EPDM y The Sugarhill Gang! Y todo esto sin un solo moratón. ★★★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| Controles impecables. | Cámara temperamental. |
| Escenarios muy bien pensados. | Es difícil progresar. |
| Skate para espíritus libres. | Quizá es sólo para los que no tienen monopatín. |



**O si no...**

**Tony Hawk's Skateboarding**
*Proein* ★★★
Rueda con el héroe del monopatín al ritmo más punk de la costa oeste.

**Street Sk8er**
*EA* ★★
Son monopatines, es para la Playstation, pero mejor no lo compres.







■ La vida también es dura si vas en un helicóptero de plástico verde.

■ El osito de peluche gigante con rayos láser en los ojos es todo un punto.

# ARMY MEN: AIR ATTACK

## ¡SOLDADITOS VERDES EN UN HELICÓPTERO!

**Ficha técnica**

- Editor: **Virgin/3DO**
- Desarrollador: **3DO**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**
- Extras: **tarjeta de memoria, analógico, Dual Shock compatible.**

**¿Te acuerdas de cuando jugabas con aquellos soldaditos verdes de plástico en tu habitación? ¿Y cómo en un plis plas convertías la cocina en un campo de batalla? ¿Y de aquellas manchitas verdes con casco que flotaban en el océano de tu bañera? Pues con tan gratos recuerdos en tu memoria ya puedes ir haciéndote una idea de lo que va *Army Men*. Soldaditos en el mundo real, los marrones contra los verdes en una guerra que se desarrolla dentro de tu cabeza. Los juegos 3DO de *Army Men* son un intento de llevar a la realidad todas tus fantasías bélicas.**

En *Army Men: Air Attack* juegas como un piloto de helicóptero del ejército verde. Tu misión consiste en evitar que el ejército marrón transporte armas del mundo real al mundo de los *Army Men* para destruiros a ti y a los tuyos. El juego se basa en objetivos, en destruir los tanques y las posiciones enemigas... Vamos, todo eso que se hace en las guerras. Pero no es tan típico como podría parecer.

Aparte del armamento habitual (hay donde escoger) tu helicóptero lleva incorporado una especie de montacargas. Este trasto tiene muchas utilidades, por ejemplo podrás recoger los objetos que veas en el suelo y utilizarlos en tus misiones, como cuando necesites colocar bien una pila para que un tren de juguete funcione. Pero también puedes emplear los objetos que recojas como armas contra tus enemigos, dejándoles caer latas y pedruscos encima. ¡Hasta las flores pueden ser utilizadas para atraer abejas que ataquen a las tropas enemigas! Todo es muy imaginativo y parece que ésta es la idea base del juego.

El juego desprende humor disparatado por los cuatro costados. Hay un momento en el que secuestras a un osito de peluche, y más tarde al osito en cuestión se le despiertan tendencias psicóticas, sus ojitos se convierten en láseres y le da por destrozar todo lo que encuentra en su camino. La imagen de un osito gigante lanzando rayos láser por los ojos ya es motivo para que un adulto hecho y derecho esboce una sonrisita.

Pero el juego no es sólo acción. Muchas de las misiones exigen que utilices la cabeza. En uno de los niveles intentas liberar tu base de un posible ataque por parte del ejército de las hormigas gigantes. ¿Que cómo lo haces? Muy fácil, sólo tienes que recoger unos cuantos *donuts*, de los que están recubiertos de azúcar, y dejarlos caer sobre la base de los marrones. Ahora ponte cómodo y mira como las hormigas machacan a los marrones. La estrategia también es parte importante del juego, como cuando eliges a tu artillero (el tipo que se encarga de apuntar y dar en el blanco). Cada uno de ellos tiene sus virtudes y sus debilidades. A medida que el juego avanza hay otros helicópteros disponibles, con lo que podrás elegirlos especializados para según qué misiones.

La variedad llega con el modo cooperativo –asociarte con un amigo reduce las dificultades a la mitad, pero trabajar en equipo es mucho más divertido que ir en plan autosuficiente. También tendrás la opción de jugar al más puro estilo *deathmatch*, luchando contra tu amigo para ver quién recoge los objetos y pelearos como fieras.

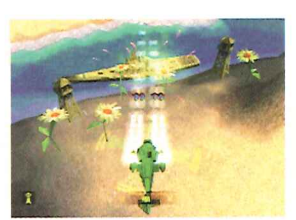
Un juego de helicópteros no es muy original, pero aquí hay suficiente inventiva e imaginación como para que jugar a *Army Men: Air Attack* sea todo un placer. El juego puede ser repetitivo, pero supone un desafío constante y la mezcla de acción y reflexión es muy equilibrada. Quizá *Air Attack* no es uno de esos juegos imprescindibles, pero es muy, muy bueno. ★★★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Buen sentido del humor. ■ Buen desafío. ■ Buen modo para dos jugadores. | ■ Ligeramente repetitivo. ■ Controles complicados. |

**O si no...**

**G-Police 2**
*SCEE* ★★★★
Helicópteros futuristas, explosiones y campanas.

**B-Movie**
*GT Interactive* ★★★
*Shoot'em-up* con cuidada ambientación de cine serie B.



■ Los ataques vienen por tierra, mar y aire.



■ Por suerte, tu helicóptero resiste los misiles teledirigidos.



■ Salvar a la humanidad del pérfido comunismo es un oficio duro, dicen.

# INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL

**Ficha técnica**

- Editor: **EA**
- Desarrollador: **Lucas Arts**
- Precio: **6.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **P200, 32 MB de RAM, 56 MB en disco duro, tarjeta aceleradora 3D, tarjeta de sonido**

## EL PRECURSOR DE LARA CUMPLE PERO NO ENTUSIASMA

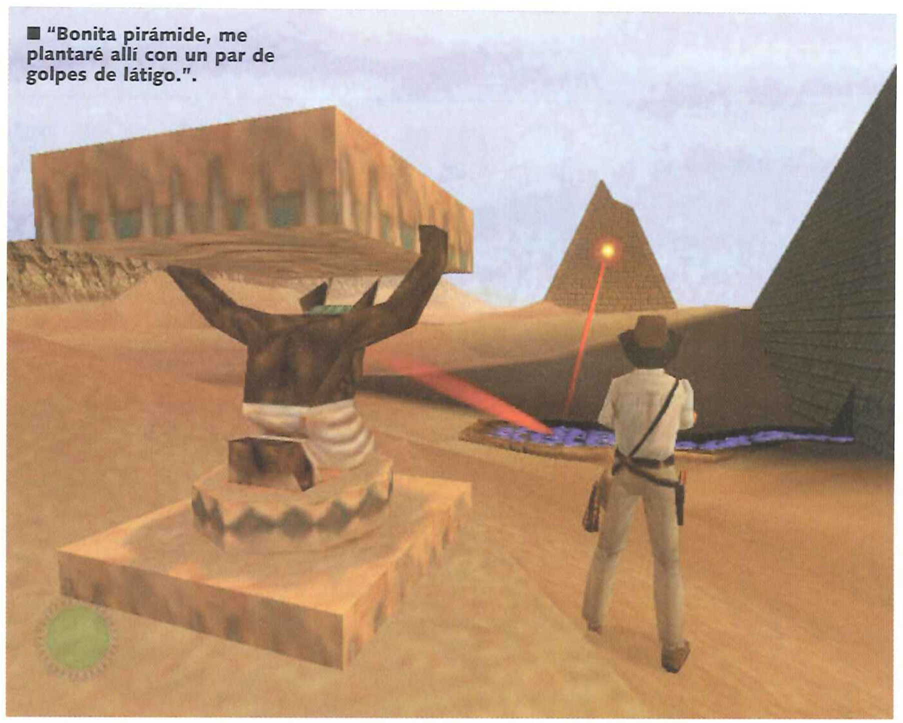
**E*n busca del arca perdida* es la película que reactivó el género de aventuras exóticas, acabó de consagrar a Harrison Ford y convirtió al personaje que encarnaba en todo un mito. Pero la secuela, *Indiana Jones en el templo maldito*, podría optar al premio de guión más estúpido de la historia. Además, su eslogan promocional también se las traía: "El hombre del sombrero ha vuelto". Vaya, o sea que Indy, el ídolo de toda una generación, era un tipo tan gris que su principal característica era llevar sombrero.**

El protagonista de *La máquina infernal* también lleva sombrero. Por eso sabemos que es Indiana Jones. El resto de esfuerzos de Lucas Arts para dar al juego una genuina ambientación Arca perdida, desde el sospechoso título a la épica banda sonora, no parecen del todo convincentes. Pero seguro que el protagonista es Indiana jones.

Aunque puede que los que no vieron las películas de Spielberg o se hicieron mayores pasados los 80 lo confundan con otro personajes, hoy por hoy todavía más popular. También se dedica a la arqueología, alterna universidad y aventura y corre, salta y usa las pistolas y el látigo. Se llama Croft, por supuesto. Al principio no era más que una versión femenina del viejo Indi, pero la serie *Raider* la ha convertido en la chica que reina en más pósters, calendarios y corazones.

*La máquina infernal* tiene un guión que incluye referencias a la Torre de Babilonia y complots soviéticos para





■ "Bonita pirámide, me plantaré allí con un par de golpes de látigo.".

resucitar al viejo dios Marduk. La máquina del título es un antiguo artefacto que el ingeniero nuclear ruso Gennady Volodnikov utiliza para despertar al dios dormido y ponerlo a las órdenes del Soviet supremo.

Esta vez el hilo argumental es bastante más sólido que en anteriores juegos de Indiana Jones, como *Fate of Atlantis* o *Desktop Adventure*, pero en definitiva la cosa se limita a una aventura en 3D resuelta a base de puzzles.

Es una pena, pero una licencia tan prometedora como ésta no acaba de producir juegos del máximo nivel. Lo más parecido fue el título de Amiga y ST inspirado en *La última cruzada*, editado a finales de los 80. En cambio, títulos sin licencia pero claramente inspirados por el personaje, como *Pitfall* o *Tomb Raider*, han triunfado plenamente.

Ironías del destino: las aventuras de Lara Croft tomaban prestado el argumento de Indiana Jones y ahora *La máquina infernal* calca su mecánica de juego de *Tomb Raider*. El maestro copia a la alumna. Los 17 enormes niveles parecen sacados de La última revelación. Indiana salta, dispara, nada, pilota jeeps, resuelve puzzles y desplaza grandes pedruscos con juvenil entusiasmo. Hasta hay algún que otro toque erótico en su pecho descubierto y sus poses masculinas.

Hay que tirar de palancas, apretar botones y utilizar llaves. No existe ningún reglamento que obligue a los juegos de acción en 3D a incluir todo esto, pero Lucas Arts parece pensar que esto es lo que el público pide. Y el público siempre tiene razón. No es extraño, la compañía de George Lucas suele jugar sobre seguro. De vez en cuando innova, pero en general apuesta por géneros consolidados a los que se acerca con actitud respetuosa y toda clase de lujos.

Aunque no sea un juego original, La máquina infernal sí que es bastante divertido. Tiene sus momentos estelares, aunque la verdad es que son pocos y están bastante separados entre sí.

Durante casi todo el juego, Indy es muy difícil de controlar. Rara vez se mueve a la primera en la dirección que tu quieres y tarda siglos en alcanzar los objetos y palancas. No es que tenga vida propia, es que parece no tener vida en absoluto. La cosa se anima un poco cuando aparecen elementos que se apartan un poco de la rígida forma puzzles-plataformas, por ejemplo, la inevitable carrera de vagonetas por el interior de una mina.

Aun así, incluso en estos raros momentos decepciona lo poco desarrollado que está el potencial de Indiana. Los que esperen acrobacias estilo Spiderman van a llevarse un disgusto: el uso del látigo es limitado y bastante poco virtuoso. Tampoco emocionan mucho los gráficos, movidas por el muy mejorable motor de *Jedi Knight*. Prepárate para ver un Indiana con movimientos de dibujo animado, escenarios angulares y una preocupante falta de atmósfera.

Es una pena. Indy es nuestro héroe, tiene temperamento, carisma y actitud. Merecía un juego mejor, con mucha más personalidad y un mejor acabado. Aun así, parece que los jugadores de PC siguen sintiendo curiosidad por el arqueólogo trotamundos, porque este juego ha vendido en España sólo un poco menos que Tomb Raider IV. Aprovechando este éxito más bien injusto, Lucas arts podría hacer una secuela de más fuste en la que, por ejemplo, la voz del personaje se pareciese un poco más a la de Harrison Ford. Parece un detalle sin importancia, pero es precisamente eso lo que hace que este juego no despegue del todo: la falta de amor por los detalles. ★★★

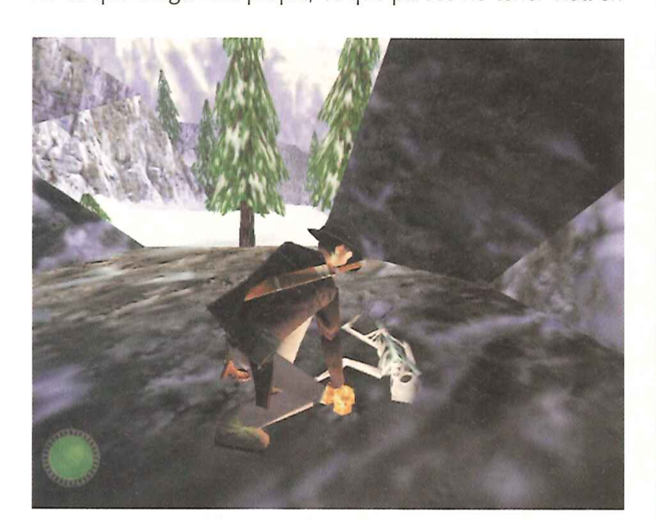
| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Guión apañado<br>■ Sistema de juego de confianza<br>■ Grandes niveles | ■ Pobres gráficos<br>■ Dificultades en el control del personaje<br>■ Voces impresentables |



**O si no...**

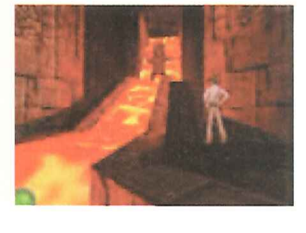
**Tomb Raider 4: La última revelación**
*Proein* ★★★★
Puestos a pedir, ¿por qué conformarnos con la copia puudiendo tener el original? Bueno, el original que a su vez es copia de otro original que... Tú ya nos entiendes.

**La amenaza fantasma**
*EA* ★★★
Poca profundidad del juego y cámara bajo sospecha, pero te permite seguir al detalle el guión de la película e incluso saltártelo a ratos.





■ Indiana también resuelve sus problemas a sombrerazo limpio.



### Ficha técnica

- Editor: **Friendware**
- Desarrollador: **Magnetic Fields**
- Precio: **7.450**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Requisitos: **PII 266, 64 Mb RAM, tarjeta 3D de 8 Mb**
- Recomendado: **PIII 500, 128 Mb RAM**

# RALLY CHAMPIONSHIP

## REALISMO SUCIO




| ↑ Cara | ↓ Cruz |
| --- | --- |
| ■ Juego bien estructurado<br>■ Precisión en el detalle<br>■ Espectacular | ■ Sólo circuitos británicos<br>■ Hace falta un PC de campeonato |

**Hace unos cuatro años Magnetic Fields se hizo con el liderazgo del género de simulación de rally gracias al lanzamiento del clásico *Network Q RAC Rally*, pero el año pasado, con la aparición de *Colin McRae Rally* perdió esta hegemonía. Para recuperar este puesto privilegiado se han pasado dos años desarrollando *Rally Championhip* y hay que reconocer que el esfuerzo ha valido la pena, ya que es uno de los mejores simuladores de carreras hechos jamás.**



Ya se han acabado los tiempos en que los simuladores de carreras consistían en un penoso deambular por unas pistas absolutamente artificiales y donde toda la emoción consistía en hacer llegar tu coche entero a la línea de meta manteniendo pisado el acelerador de principio a fin. Aquí tienes que conducir de verdad, frenando fuerte al entrar en las curvas, para salir acelerando tras el golpe de volante. Los coches están increíblemente bien hechos y además puedes escoger entre un gran abanico repartido en tres categorías: la A5 con coches tipo Nissan Micra Maxi o Ford Puma, la A6 representada por el Skoda Felicia, el Honda Civic y coches por el estilo y la A7, con las versiones rally del Renault Maxi Megane o el Seat Ibiza. Además, cuando ganas una carrera con uno de estos vehículos, accedes a la categoría A8, con lo que además de abrirte las puertas de un nuevo campeonato puedes hacerte con vehículos tan excitantes como un Impreza.

En lo referente a los circuitos, el juego presenta seis rallys —todos británicos—, con seis etapas cada uno. Los rallys son el Vauxhall Rally de Gales, el Pirelli International Rally, situado en la frontera escocesa, el RSAC Scottish Rally, el Jim Clark Memorial Rally, el Stena Line Ulster Rally y el Sony Manx International Rally. Todas las pistas son una pasada y están hechas a la perfección para ofrecer una sensación lo más parecida posible a la de las pistas auténticas. Hay grava, barro, nieve, niebla e incluso lluvia, con tramos húmedos, estrechos y recién asfaltados, que hacen que conducir sea una aventura brutal y excitante.

Después de leer tantas maravillas, te debes estar preguntando por los gráficos. Pues bien, son asombrosos. Puedes mirar dentro de los coches y ver la rueda de recambio en el maletero, a tu copiloto ojeando sus notas e incluso la maneta de las puertas. Los retrovisores y el parachoques saltan volando por los aires y si consigues librarte del capó puedes ver incluso el motor del coche. Los decorados son igualmente espléndidos, por no hablar de la presentación. La intro en vídeo es una joya de la renderización que resulta casi imposible de superar ya que capta tanto la esencia como la excitación de los rallys.

El menú principal del juego te permite escoger carreras por separado, un modo arcade —como el Sega Rally—, un modo de entrenamiento y el modo Mobil 1 British Rally Championship de 36 etapas, que te costará unos días acabar.

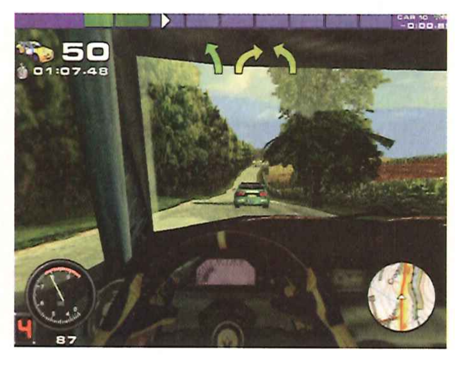
El único problema es que a veces no consigue transmitir la sensación de estar conduciendo a una velocidad de vértigo. Este fallo puede ser debido a la dificultad de lograr un buen refresco de pantalla con un PII 350 con una Voodoo 3, a que el coche permanece casi estático en el centro de la pantalla mientras que lo que se mueve es el decorado y a que los esfuerzos gráficos se han preocupado más de los decorados que de la grava y el barro. Así que a no ser que tengas una bestia de PC todopoderoso y una paciencia infinita, mejor será que esperas a que aparezca *Colin McRae 2*. ★★★★

**O si no...**

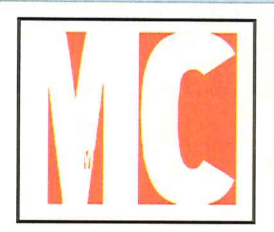
**V-Rally**
***Infogrames*** ★★★
Incluye importantes mejores con respecto a la ya notable versión PlayStation.

**Colin McRae Rally**
***Proein*** ★★★★
La secuela está al caer, pero los niveles de adictividad de este título se mantienen intactos.





# LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

**La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.**

**¿Quien?**

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

**¿Por qué?**

Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

**¿Cómo lo hago?**

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.

Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

## ¿Para qué me sirve la tarjeta?

## Pues.. para un mogollón de cosas:

**Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)**

Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

**Global Game Discount (Descuentos y ofertas)**

Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

**Global Game Party (Fiestas)**

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

**Global Game Contest (torneos)**

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____________________

| SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

**Tarjeta MC-Global Game**
**Global Game España**
**Calle Salamanca, 27**
**46005 Valencia**




PlayStation Magazine (Edición Oficial Española) · PlayStation Básico (Edición Oficial Española) · Top Juegos · Para PC Juegos y Jugadores







PC Format










## Las tiendas Global Game:

| | | |
|---|---|---|
| Global Game Point - Madrid 1 | Calle José Abascal 16 | Tel. 91.59.31.346 |
| Global Game Point - Madrid 2 | Calle Alcalá 395 | Tel. 91.37.72.288 |
| Global Game Point - Valencia 1 | Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet) | Tel. 96.15.37.520 |
| Global Game Store - Valencia 2 | Centro Com. Gran Turia | Tel. 96.31.34.067 |
| Global Game Point - Basauri | Plaza Arizgoiti, 9 | Tel. 94.44.02.922 |
| Global Game Point - Algeciras | Urb. Villa Palma - B7 - L1 | Tel. 956.65.78.90 |
| Global Game Point - Las Palmas 1 | Alameda de Colón ,1 | Tel. 928.38.29.77 |
| Global Game Point - Albacete | C/ San Antonio nº20 | Tel. 967 19 12 11 |
| Global Game Point - Vitoria | Calle Basoa, 14bajo | Tel. 945.21.45.96 |
| Global Game Point - Zaragoza | Calle Sta. Teresa, 7 | Tel. 976.56.36.69 |
| Global Game Point - Alzira | Calle Mayor Sta. Catalina 22 | Tel. 96.24.55.107 |
| Global Game Point - Madrid 3 | Centro Comercial Alcalá Norte | Próxima apertura |
| Global Game Point - Tenerife | S.ta Cruz de Tenerife | Próxima apertura |
| Global Game Point - Orotava | C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12 | |
| Global Game Point - Cartagena | Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8 | |
| Global Game Point - Valladolid | C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz) | |

**Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71**

**Ficha técnica**

- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Pandemic**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P200, 32 MB de RAM, tarjeta aceleradora 3D**

# BATTLEZONE 2

## CÓMO PROTEGER A LA TIERRA DE LOS PLATILLOS VOLANTES (EPISODIO 346)



■ **La iluminación del juego ayuda a lograr una atmósfera espectacular.**

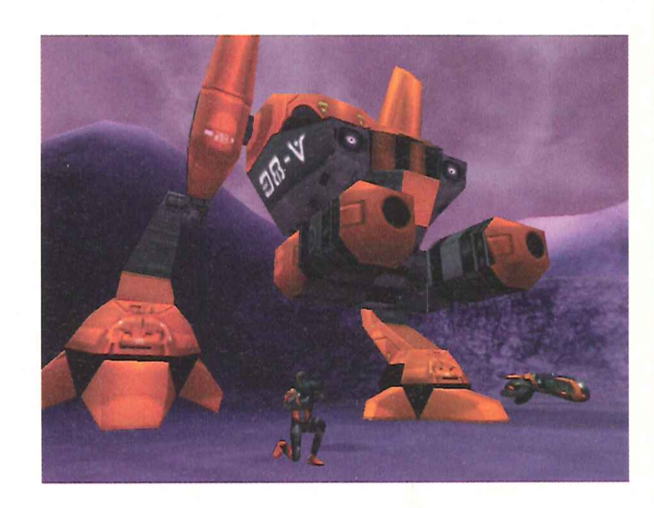
| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Una adictiva jugabilidad que favorece la inmersión y cuida el detalle<br>■ Estupendos gráficos<br>■ Geniales opciones para múltiples jugadores | ■ Puede que sea pelín aburrido para los que busquen auténtica acción<br>■ Puede que sea pelín simple para los que busquen auténtica estrategia<br>■ No se parece en nada al *Battlezone* original |

**A los novatos del videojuego les costará creerlo, pero no hace tanto que el mercado estaba invadido por los juegos de Estrategia en Tiempo Real. Un género que ha quedado sepultado por el tiempo, por ofrecer tan pocas obras maestras y por generar infumables juegos que nadie prestaría ni a su peor enemigo. Aunque salieron a la calle docenas y docenas de títulos, lo normal era dar con resultados abominables, y apenas podemos recordar unos pocos títulos del género; digamos que *Starcraft*, *Total Annihilation*, *Dark Reign* y *Age of Empires* son los únicos que rescataríamos del olvido. Juegos atractivos, estilizados, adictivos... pero sólo *Battlezone* se separó realmente del montón, al introducir la perspectiva en primera persona como elemento del método de juego.**

A pesar de coger telarañas en las tiendas, el juego fue ganando más y más adeptos con el paso del tiempo y construyó todo un culto a su alrededor. Quizá por su intrigante combinación de géneros, quizá por su enorme jugabilidad, su estilizado interfaz o su trabajado argumento. El caso es que conquistó a un gran número de aficionados. Y sí, esperábamos una secuela.

Cuando el desarrollador Pandemic se puso manos a la obra, tomó la iniciativa de trabajar cerca de la gente que mejor conocía el juego: los fans. A través de discusiones en la página web de *Battlezone*, los seguidores aportaron nuevas ideas y rasgos que mejoraban el nivel (bastante decente ya, todo sea dicho) de la primera entrega. Los productores aseguraron que preservarían el alma de *Battlezone*, lo que podría ser una bonita manera de decir que la segunda parte sería un calco del original. Pero no es así, ojo.

La historia de *Battlezone 2* empieza más o menos donde acababa la primera, en el despertar de una apocalíptica lucha entre una futura Unión Soviética y los Estados Unidos. Ahora te enfrenta a una nueva amenaza

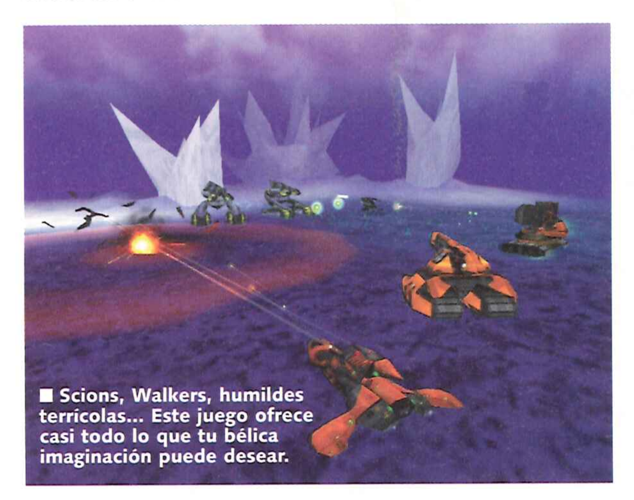


extraterrestre: los Scions. Mitad insecto, mitad robot, todo terror, los Scions alardean de vehículos orgánicos y armamento, y son capaces de metamorfosearse en nuevas y aterradoras formas. Cuando eres conducido al universo de los Scions, tendrás que combatir con este extraordinario enemigo, además de batallar con un puñado de indígenas que tienen cierta tendencia a comer la carne de sus semejantes. Glups.

Las premisas de la aventura (construir bases y unidades, experimentar la lucha física con el enemigo) siguen la línea del original; es decir, "preservan su espíritu". Lo que sí ha cambiado (y mejorado) es el interfaz: controlar escuadrones de unidades es mucho más sencillo, e incluye la habilidad de mezclar clases de unidades en un escuadrón; también puedes formar legiones a gran escala y complejos planes de ataque. Y hay un estupendo rasgo añadido en lo que concierne a la interacción con tus edificios: para controlar ciertas funciones de tus plantas constructoras o torres de defensa, tendrás que salir de un salto de tu vehículo y activar el panel de control en la puerta. Y se ha elevado al máximo el nivel de detalle de los edificios y las bases.

Porque lo más impresionante de *Battlezone 2* son, sin duda, esos gráficos de cortar la respiración. Se acabaron los entornos con brillo de gelatina y los opacos bloques de roca. Ahora lo que ven nuestros fascinados ojos es densa vegetación, agua fluyente y reflectante, extrañas formaciones geológicas y un tiempo cambiante. Nos encontramos ante un juego la mar de atmosférico, con una iluminación tan cuidada y sutil que hace de cada escena un momento espectacular, en especial durante las batallas nocturnas. Todas las batallas tienen lugar en un "entorno vivo", lo que significa que serás capaz de volar árboles y causar explosiones dentro de la inocente vida salvaje. También podrás ir por debajo del agua y admirar las bellas criaturas que habitan los fondos marinos.

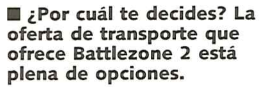
Como es obvio, cada variedad de terreno ha de tener diferentes efectos en cada unidad.



**■ Scions, Walkers, humildes terrícolas... Este juego ofrece casi todo lo que tu bélica imaginación puede desear.**



**■ ¿Por cuál te decides? La oferta de transporte que ofrece Battlezone 2 está plena de opciones.**



La física de *Battlezone 2* es de un realismo muy, muy sorprendente; mientras en la primera parte todos los vehículos sufrían y sentían las mismas consecuencias, cada unidad de la segunda se mueve y reacciona al entorno de una manera drásticamente diferente. Hay modelos que se mueven como orugas, otros que flotan, algunos vuelan y los hay que, como los robóticos "Walkers", caminan a la manera del homo sapiens. La inteligencia artificial juega un importante papel: las unidades aprenden y ganan experiencia a medida que batallan, así que las unidades veteranas se harán más valiosas para ti a medida que las misiones se alarguen; las unidades enemigas también están programadas para funcionar inteligentemente. Son capaces de esquivar el fuego enemigo, escoger las armas apropiadas para la situación en la que están, recuperar munición y salud, e incluso escapar si son superados en potencia de fuego.

El juego incluye 30 nuevos vehículos (incluyendo tanques, infantería, soporte de aire y torretas móviles de asalto) y 25 diferentes armas para abastecer con ellas tus unidades (lo que incluye misiles, morteros, minas y bazookas). Las 28 misiones varían entre el horario diurno y el nocturno, y están emplazadas en siete mundos diferentes.

Si tienes un módem, existe una gran variedad de opciones para múltiples jugadores en Internet.

Los participantes pueden usar una serie de rasgos para coordinarse bien con sus compañeros, incluyendo un interfaz especial de comunicación que permite decirle a los otros dónde marchar, compartir mapas y recursos, etcétera. Se recomienda a los jugadores escoger roles apropiados antes de empezar la misión, por ejemplo, un jugador podría decidir ser el constructor, otro se concentrará en el ataque, otro en la defensa... Por supuesto, conseguir que perfectos extraños se ajusten a sus designios les resultará una pesadilla, pero eso dependerá del talento para la persuasión de cada líder de equipo. Es necesario advertir, por otra parte, que *Battlezone 2* entusiasma más jugando solo que en compañía de otros. Siente el orgullo de ver cómo una armada de veteranos guerreros sigue tus órdenes, marcha hacia la batalla y combate el imparable fuego. Ay, qué bien se está cuando uno es el jefe. ★★★★





**O si no...**

**Command & Conquer: Tiberian Sun**
*EA* ★★★★★
Emocionante e imaginativo juego de estrategia con debilidad por la bélica más caótica.

**Unreal Tournament**
*Virgin* ★★★★★
Impresionante revisión del seminal yo-contra-todos en primera persona.



# PLANESCAPE: TORMENT

## SI MUERES DIME ADÓNDE VAS

**Ficha técnica**

- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **Black Isle**
- Precio: **7.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Requisitos: **Pentium MMX a 200 MHz, 32 MB de RAM, tarjeta gráfica compatible con DirectX**
- Recomendamos: **64 MB de RAM, CD-ROM de 12x**

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Un RPG diferente<br>■ Buen equilibrio entre densidad argumental y falta de linealidad<br>■ Derroche de imaginación | ■ De acuerdo, no deja de ser un RPG estilo *Dungeons*<br>■ Sólo 15 niveles<br>■ ¿Cómo llevas el inglés? |

**La mayoría de los juegos, RPG incluidos, se basan en la cultura del superviviente. Lo esencial es llegar vivo o antes que los demás a la última pantalla. *Planescape: Torment* es una excepción a las estrictas reglas de la selección natural: aquí se trata de administrar con sabiduría tu propia muerte. En este RPG oscuro y atípico descubrirás que morir una y otra vez puede ser la mejor de las estrategias posibles.**

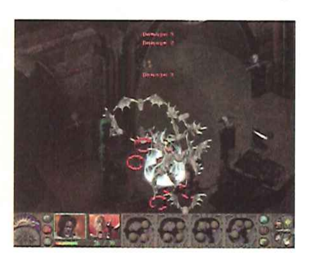
Tu pequeño secreto es que no puedes morir del todo porque ya estás muerto. O tal vez nunca has estado vivo. Encarnas a The Nameless One (El Sin Nombre), un héroe anónimo para el que la muerte sólo es una breve siesta de la que despierta con todo intacto, incluidas armas, objetos y puntos de experiencia. Tu personaje es un veterano del rol y la fantasía, y ha alcanzado el nivel 25 como guerrero, mago y ladrón, lo que significa que es uno de los seres más sabios y poderosos del universo. Sólo una decisión divina puede destruirle definitivamente.

Sabemos lo que estás pensando. ¿Magos, guerreros, sabiduría? ¿Nivel 25? Éste debe ser *otro* RPG inspirado en el sistema de juego de la serie *Dungeons&Dragons*. Pues sí, lo es. Pero no dejes de leer todavía. Déjanos decirte que *Planescape: Torment* es lo mejor que le ha pasado al género en mucho tiempo, con permiso de *Baldur's Gate*, y que incluso supera a este título en algunos aspectos. Si *Baldur's* era la ortodoxia del RPG elevada a la enésima potencia, *Torment* es una revolución silenciosa que, respetando lo esencial, intenta redefinir las pautas del género, tanto a nivel temático como de sistema de juego.

Los dos juegos se basan en el mismo motor, el poderoso Infinity Engine que Black Isle utilizó por primera vez en *BioWare* y perfeccionó en *Baldur's*. La principal virtud de esta máquina es que fue especialmente diseñada para adaptarse a las complejas reglas del *Advanced Dungeons&Dragons*. Así que de *Torment* esperábamos excelencia gráfica, una interfaz completa y práctica del tipo apuntar y hacer clic y amplios mundos que explorar de cabo a rabo al más puro estilo del rol de mazmorras. Pero, por suerte, ofrece eso y bastante más.

El hecho de que morir sea una opción y no algo que debes evitar a toda costa ya introduce un valioso elemento estratégico. Además, *Baldur's* era un juego completo y largo, pero de una linealidad muy marcada. *Torment* le supera en profundidad de juego gracias al énfasis puesto en las partes dialogadas (que orientan y dan sentido a tus vagabundeos) y la superior variedad de razas y mundos a explorar. No estamos hablando de área total explorable y número de enemigos (después de todo, *Torment* es algo más corto que *Baldur's*, aunque mucho más rejugable) sino de variedad en sentido estricto. *Torment* no es una simple exploración de las madrigueras subterráneas de trolls y orcos, si no que amplía bastante el universo de la serie *Dungeons & Dragons*. Tal vez esta novedad no guste mucho a los puristas, pero gracias a Black Isle hemos descubierto que los Forgotten Realms (Reinos Perdidos), el lugar en que se desarrollaban hasta ahora este tipo de RPG, *Baldur's Gate* incluido, no son más que una pequeña parte de un cosmos que incluye varios planos o dimensiones.



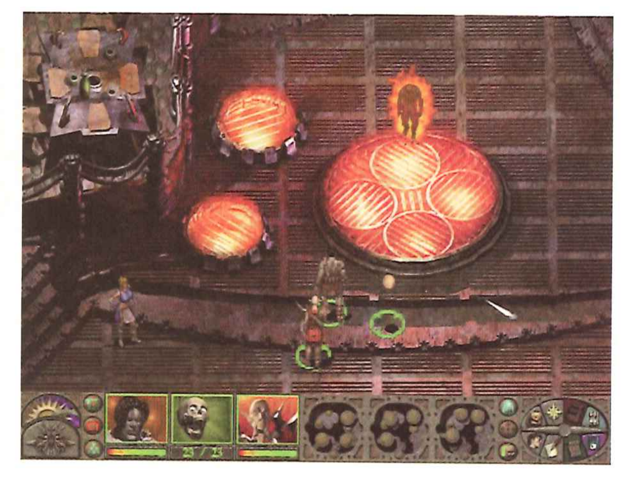




■ **Tu personaje es un poderoso desmemoriado. Sus habilidades son un prodigio, pero no sabe quién es o si está vivo o muerto.**



■ **El que avisa no es traidor: este juego no está traducido y los diálogos son fundamentales para seguir la acción.**



Al principio del juego estás en Sigil, una ciudad situada en un plano exterior del universo *D&D*, pero puedes saltar de un plano a otro, sin necesidad de respetar barreras convencionales como las que separan los mundos entre sí o la vida de la muerte. Esto supone un esfuerzo de imaginación considerable, porque no todo lo que encuentres tiene por qué ceñirse al rígido patrón de los Reinos Perdidos. Cada nuevo mundo responde a sus propias leyes, así que prepárate para asistir a un desfile de razas, objetos y escenarios completamente originales.

Tu objetivo inicial es descubrir quién eres y cuál es tu misión. Te has despertado desnudo y amnésico en un mundo nuevo y poco a poco vas tomando conciencia de tu poder, pero las claves de la historia permanecen ocultas para ti. Descubrirlas te llevará su tiempo, pero a través de vagabundeos y diálogos continuos poco a poco irás tirando de la madeja. Y lo que descubrirás va a fascinarte. El hilo argumental es soberbio, con un nivel de sorpresa y suspense crecientes que conducen a un clímax difícil de creer. Pero es que la ambientación y el tono general de la aventura son todavía mejores. Por fin, Black Isle ha sido capaz de crear un mundo a la altura del que presentaba su título más denso y absorbente, *Fallout*. La malsana oscuridad entre celeste y gótica de estos Planos Exteriores te atrapa casi desde el principio, nada que ver con la ambientación tópica y un poco infantil de muchos RPG.

¿Te parecerá exagerado si te decimos que *Torment* es una fábula interactiva sobre el Bien, el Mal, la identidad y lo relativo de nuestros pensamientos y juicios? Pues es como lo definiríamos. Tal vez pasarnos diez horas consecutivas vagabundeando por los Planos Exteriores, entre 6 de la tarde y 4 de la madrugada, nos ha hecho perder ligeramente el sentido de la realidad. Pero lo que sí te aseguramos es que es de una adictividad muy alta, puede que demasiado. Actualiza y redefine radicalmente a su hermano mayor, *Baldur's Gate*, y se acerca al esplendor de *Final Fantasy VIII* sin caer en su truculencia un poco, ejem, narcisista.

Diríamos que roza la perfección si no fuese porque anda algo justo de niveles, la resolución gráfica deja que desear, sobretodo en pantallas grandes, y (ay) no ha sido traducido, grave problema para un juego cuyo sentido último está en la interfaz y en horas y horas de diálogo. ★★★★




**Baldur's Gate**
*Virgin* ★★★★
A ti lo de explorar nuevos mundos te resbala, prefieres orcos y rol clásico. Pues aquí los tienes.

**Final Fantasy VIII**
*Proein* ★★★★★
Siete millones de jugadores no pueden estar equivocados. ¿O sí?




■ Salvar a científicos en peligro suele ser buen negocio. Pueden curar tus heridas.

■ Estos alienígenas merecen un pequeño correctivo.

# HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

## AHORA SÍ QUE TIENES UN PAR

**¡Firme, recluta¡ Llegó la hora de raparse al cero, ponerle a tu pistola un nombre de mujer y vestir ropa de camuflaje. Estás en el ejército. Y no en uno cualquiera. Esto es un *shoot'em up* tridimensional en primera persona. Esto es *Half-Life* presentando su primer disco oficial de misiones.**

Tu guerra empieza con un sargento que no deja de insultarte. Estás en las profundidades de un búnker, rodeado de tipos duros como tú, y éste es uno de los modos de entrenamiento más impactantes que recordamos. De hecho, parece un claro homenaje a *La chaqueta metálica*, con su apología del militarismo rudo y deslenguado. Sólo falta la escena de la humillación y el baño de sangre en los lavabos.

*Opposing Force* sigue el argumento de *Half-Life*, pero desde el otro lado de la trinchera: el del ejército que tanto llegó a incordiarte en el título original. Todo empieza tras el accidente que ha llenado las instalaciones de alienígenas. Tu misión es patrullar el lugar y limpiarlo de invasores. O eso pretenden que creas.

En cuanto descubres que existe una alianza secreta entre alienígenas y políticos terrestres empiezas a sentirte un simple peón en su juego. Eres carnaza. Tú y tus camaradas seréis masacrados en Black Mesa.

Aunque se mantiene fiel a *Half-Life*, *Opposing Force* da más importancia a la idea de guerra en equipo. Eres cabo y tienes personal militar a tus órdenes: ingenieros, médicos, reclutas, etc. Cada uno tiene su función. Los médicos curan, los ingenieros abren puertas y los reclutas se lían a tiros. Tú debes decidir el tipo de estrategia que te conviene más, ya sea el ataque frontal, las maniobras envolventes o cualquier otra cosa.

■ Bienvenido al ejército: eres un cabo de los marines.

Esta sección del juego es soberbia. Dirigir a un pelotón que lucha por sobrevivir manteniéndose unido en Black Mesa resulta una de las mejores experiencias ofrecidas por este género. Tal vez no se parece mucho a una guerra real, pero es apasionante.

También hay nuevas armas y alienígenas, por supuesto, y algunas de estas novedades añaden una nueva dimensión a los puzzles. Y, de propina, tienes también las últimas actualizaciones del juego, incluido el soberbio multijugador *Team Fortress Classic*.

*Opposing Force* no es muy diferente de *Half-Life*, pero ¿acaso debería serlo? Hay algo más de énfasis en la resolución de puzzles y el tipo de juego estilo plataformas y con eso ya llega para convertirlo en un disco de misiones muy recomendable. Se trataba de introducir mejoras más que cambiar el juego por completo. Y lo cierto es que lo consigue.

De acuerdo, algún que otro puzzle más se hubiese agradecido. Pero todo en este disco huele a clásico. Desde el modo de entrenamiento a la IA de los enemigos pasando por el brillante diseño de niveles. Compra obligada, sobre todo para los muchos fans de *Half-Life*.

★★★★★





■ ¿Para que sirve la guerra? Para nada. Pero da argumento a buenos juegos. Y buenas películas.



**O si no...**

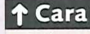
**Unreal GT**
*Virgin* ★★★★★
Jugoso festín de dimensiones épicas.

**System Shock 2**
*EA* ★★★★★
Brillante mezcla de RPG y shoot'em up en primera persona.



**Ficha Técnica**

- Editor: **Havas**
- Desarrollador: **Gearbox Software**
- Precio: **3.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-32**
- Requisitos: **P133, 24 MB de RAM, 125 MB en disco duro**
- Recomendamos: **P233, 36 MB de RAM, 125 MB en disco duro**



| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Brillante IA ■ Innovador diseño de niveles ■ Densa atmósfera. | ■ Pobre final ■ Podría durar un poco más... ■ ...y tener más soldados. |



Ficha técnica

- Otros formatos: **PlayStation**
- Editor: **Proein**
- Desarrollador: **Mucky Foot**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Jugadores: **1-2**
- Requisitos: **P233, 32 MB de RAM, CD-ROM x4, tarjeta aceleradora 3D**
- Recomendable: **PII 300, 64 MB de RAM**

# URBAN CHAOS

## PODEROSO CÓCTEL DE ACCIÓN Y AVENTURA



**Así de sucio y tenebroso es el mundo en que te mueves.**



| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Ambicioso y rico<br>■ Combina acertadamente elementos de varios géneros<br>■ 24 misiones de diseño muy libre | ■ Huele a *Tomb Raider*...<br>■ ...en parte funciona como *Tomb Raider*...<br>■ ...pero no es *Tomb Raider*. |

**Proein tiene muy claro en que lado de la tostada está la mantequilla. El personaje central de Urban Chaos es una joven curvilínea llamada D'Arci Stern. Es una agente del orden, ágil y expeditiva, y viste un ceñido maillot de dos piezas. Por supuesto, es de lo más sexy.**

Pero no te preocupes, *Uban Chaos* no es uno de aquellos refritos apenas disimulados de *Tomb Raider* que tanto abundan últimamente. En realidad es una inteligente mezcla de... bien, prácticamente de todo. Hay una razonable dosis de *Tomb Raider* (personaje femenino que salta, corre y dispara) pero también elementos de RPG, algo de *beat'em up*, conducción temeraria estilo *Driver* e incluso incluso la posibilidad de pilotar un avión como en un simulador de vuelo.

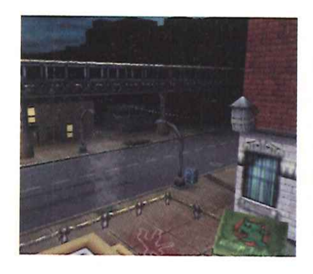
Las aventuras de la agente Stern se sitúan en Union City, un sombría ciudad controlada por grandes emporios del crimen. El departamento de policía acepta sobornos y ya casi ningún agente pone el pie en los barrios más conflictivos. D'arbi es casi la única que conserva la integridad y el coraje para enfrentarse a las mafias locales, por eso cuando surge una misión de alto riesgo ella suele ser la elegida para llevarla a cabo.



Defender la ley y el orden en un infierno como Union City es una dura labor, pero no que quepa duda de que tiene sus ventajas. La principal es que puedes hacer prácticamente todo lo que se te ocurra. Puedes hablar con los ciudadanos, conducir toda clase de vehículos, colarte en locales nocturnos, escalar paredes o incluso saltar de una azotea a otra como si D'arci fuese Bruce Willis y esto la jungla de cristal. En fin, puedes hacer de todo, y ése es uno de los principales atractivos de este cóctel de acción vertiginosa y violenta.

El juego sigue una estructura de misiones más o menos interconectadas entre sí. Son un total de 24 e incluyen arrestos rutinarios, incautación de armas, rescate de rehenes, voladura de arsenales del hampa, búsqueda de coches robados y, en general, un amplio repertorio de aventuras urbanas. D'arci es una todoterreno cuyo principal cometido es investigar, pero con frecuencia se ve obligada a recurrir a métodos expeditivos (peleas, tiroteos, registros, interrogatorios...). Aunque las misiones tienen un objetivo principal asignado, eres libre de desviarte y hacer lo necesario para que imperen la ley y el orden.

Dado lo ambicioso de su punto de partida, sorprende que *Urban Chaos* funcione tan bien. Como reproducción de la cotidianidad de una policía de élite en una ciudad pesadillesca no tiene precio, porque combina una sólida ambientación y un argumento convincente con un alto margen de libertad de elección. ★★★★





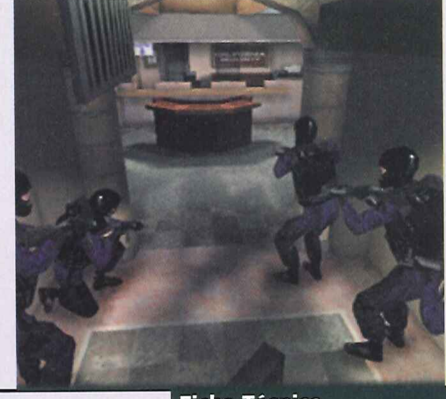


**(Arriba) Las imágenes renderizadas son de una alta calidad.**

# SWAT 3

## ¿UN FUTURO DE PAZ Y CONCORDIA UNIVERSAL? TÚ SUEÑAS





**¿Nunca soñaste en formar parte de las fuerzas especiales? Seguro que más de una vez te has preguntado qué se siente incautando un alijo de crack o liberando a los rehenes de una embajada. Si es así, Sierra ha hecho un juego a tu medida; tan sólo asegúrate de que estás preparado para todo.**

Antes de que puedas tomarte un respiro te verás inmerso en una frenética carrera tirando puertas abajo y buscando posiciones para tus francotiradores. Esta es la filosofía de los equipos SWAT, que siempre aparecen en el acto y raramente tienen tiempo para reflexionar sobre sus acciones. Controlar las situaciones difíciles es inicialmente confuso, pero rápidamente se convierte en algo natural. Tu brigada acorazada y tú os introduciréis en varios tipos de edificios donde el comportamiento antisocial abunda. Te enfrentarás con todo tipo de situaciones límite, desde un francotirador solitario que está en su casa hasta una iglesia donde el clero ha sido tomado como rehén. Luego, ordenas a tus hombres ejecutar varias acciones, las órdenes variarán según las circunstancias, pueden ser más sosegadas o dinámicas. Pero sobre todo procura que no te maten. Es una orden.

Teniendo en cuenta que eres la policía, es preferible que te abstengas de matar a tiros a los protagonistas y que los arrestes. Por tanto, tienes que provocar sus niveles de tensión y aumentar la presión hasta que hayan tenido suficiente, haciendo uso de un gran número de métodos desde granadas de gas, pelotas de goma, o dando violentos empujones, amenazándoles, gritándoles en su cara hasta que caigan suplicando de rodillas... Al cogerlos también puede escapársete la mano. Pero sin pasarse.

Di "Sí, quiero" a este juego de alta tensión con gráficos espléndidos, buena música de ambiente, y un nivel de diseño brillante. Los juegos de acción al límite pasan por una buena época y éste podría ser todo un abanderado del género. Sólo le falta alguna misión extra (son sólo 18) y un modo para varios jugadores. ★★★★




**Rainbow Six: Rogue Spear**
*Take 2* ★★★★
Acción contraterrorista, pero no es tan bueno como *Hidden & Dangerous*.

**Hidden & Dangerous**
*Take 2* ★★★★★
Dirige al SAS a través de 23 misiones. Obra maestra.

### Ficha Técnica

- Editor: **Havas Interactive**
- Desarrollador: **Sierra**
- Precio: **6.995 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Requisitos: **P200, CD ROM-Drive de 4x, 32MB de RAM**
- Recomendable: **P300, CD ROM-Drive de 16x, 64MB RAM, tarjeta aceleradora 3D.**

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Tensión en el juego. ■ Gráficos espléndidos. ■ Diseños de gran nivel. | ■ Sin modo para varios jugadores. ■ Sólo 18 misiones. |

## También a la venta

*¿Otro jueguecillo para el caballero? Sólo para hacer la digestión.*

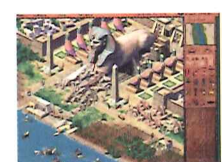
### REVENANT



- Editor: **Proein**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Jugadores: **1**
- Disponible: **Sí**

■ El diablo tiene la culpa de muchas cosas. Como la tentación a Eva para comer la manzana, ¿eh diablillo? Pues el RPG *Diablo* también ha arrojado una diabólica sombra sobre el género con la creación de una multitud de clones un tanto deslucidos. Pero mientras *Revenant* lleva un corte de pelo muy vistoso a lo *Diablo*, tiene el suficiente *glamour* y gancho para garantizar su éxito. El gusto por los gráficos sutiles y las luchas a ritmo de samba se combinan con un precio bastante razonable para RPG. ★★★

### FARAÓN



- Editor: **Havas Interactive**
- Precio: **7.995 pesetas**
- Jugadores: **1**
- Disponible: **Sí**

■ La franquicia *Caesar* abarca todo el mundo antiguo, desde Roma a la tierra de los faraones. Durante las tres encarnaciones de los juegos *Caesar* sus ciudades han sido perfeccionadas con diseños romanos. Sin embargo, el problema es que *Faraón* es meramente medio avance de lo que es *Caesar 3*. Por el precio de un Sim City tendrás que conformarte con un modesto sucedáneo. ★★★

### CREATURES 3



- Editor: **Proein**
- Precio: **6.995 pesetas**
- Jugadores: **1**
- Disponible: **Sí**

■ *Creatures 3* es el último «simulador de vida». Pero, básicamente, se trata de una cursilada de Tamagotchi. Una pequeña criaturita alienígena te es entregada, un Norn, para criarla de la manera que creas más apropiada. Teóricamente, a través de tus acciones, sean positivas o negativas, puedes crear cualquier tipo de personaje. Sin embargo, todo esto pasa a un ritmo realmente lento. Calidad contrastada. ★★

### KA-52 TEAM ALLIGATOR



- Editor: **Virgin**
- Precio: **No disp.**
- Jugadores: **1, Internet**
- Disponible: **Sí**

■ Sin sorpresas. Trata de un grupo de helicópteros rusos KA-52. Sin embargo, *Team Alligator* se las ingenia bien para unir el vuelo puro y duro, pero muy dinámico con (¿puedes creerlo?) una jugabilidad digna de ese nombre. Mientras muchos simuladores se quedan muy por debajo del listón a pesar de sus largos manuales de instrucciones, *KA-52 Team Alligator* supera admirablemente la prueba con misiones de acción rápida y combates de lo más violentos. ★★★★

### EDGAR TORRONTERAS' EXTREME BIKER





- Editor: **Havas Int.**
- Precio: **7.990**
- Jugadores: **1, Internet**
- Disponible: **Sí**

■ El motocross es un tema ideal para un juego de acción, con sus saltos espectaculares, a veces ridículos, y sus poderosas motos. El actual campeón de PC es *Motocross Madness*, de Microsoft, pero *Extreme Biker* no se ha quedado muy atrás. Con la creación de recorridos innovadores, como ir a todo trapo volando por los techos, ha hecho revivir su género. Tristemente, una estructura de juego un tanto floja reduce un poco las emociones. ★★★

### SPEC OPS 2

- Editor: **Proein**
- Precio: **No disponible**
- Jugadores: **1, Internet**
- Disponible: **Sí**

■ Durante el último año ha habido un gran *boom* en el género de los simuladores militares, con *Hidden and Dangerous* mandando en el mercado. Sin embargo, deberías tener presente que el primero que empezó todo el asunto fue *Spec Ops*, pero el título fracasó por ser un poco superficial e incompleto. La historia se repite, ya que la pobre IA y el poco imaginativo diseño de misiones hacen que la secuela se quede muy por debajo de *SWAT 3* o *Rogue Spear*. ★★

### PUZZLE BOBBLE 2



- Editor: **Virgin**
- Precio: **6.990 pesetas**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sí**

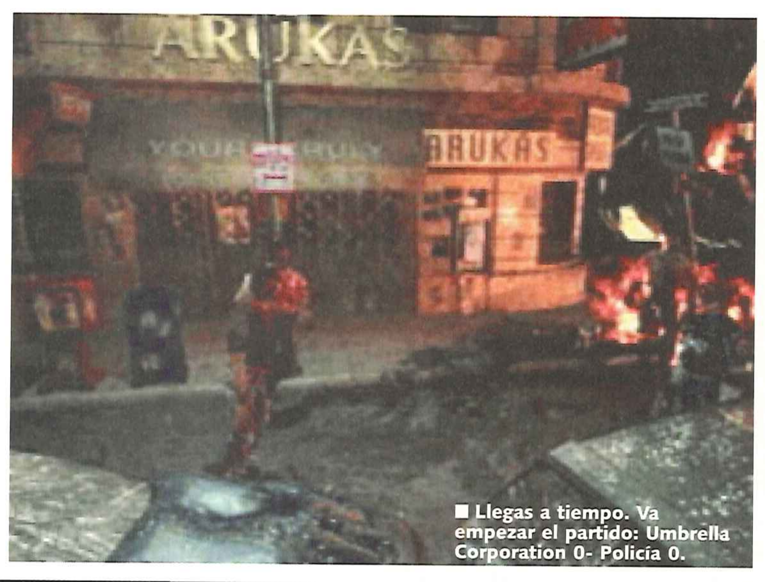
■ Los juegos de *Puzzle Bobble* (o *Bust -A- Move* para adictos de todo lo japonés) son de lo mejor en materia de rompecabezas virtuales. Hay que hacerlo muy mal para que un juego de esta serie no sea maravilloso. Lo cual significa que ha llegado la hora de felicitar al Einstein del equipo creativo de *Puzzle Bobble 2*, que ha conseguido cargárselo completamente. Esto no es más que una lenta agonía reiterativa y pixelada, esto es realmente un insulto para tu PC. Es perjudicial para tu salud. ★

### AGE OF WONDERS



- Editor: **Proein**
- Precio: **7.995**
- Jugadores: **1, Internet**
- Disponible: **Sí**

■ Los juegos de estrategia basados en turnos tienen que ser bastante buenos para que valga la pena aflojar la mosca. En especial, si están basados en novelas baratas de Tolkien y si se introducen orcos, duendes en casi cada escena. Milagrosamente, *Age of Wonders* supera estas limitaciones y es un placer jugar sólo o a través de Internet. El sistema de menús en ocasiones ralentiza el desarrollo del juego, pero *Age of Wonders* es un juego ideal para los domingos. ★★★★



■ Llegas a tiempo. Va empezar el partido: Umbrella Corporation 0- Policía 0.


■ No les preguntes por la familia. ¡Extermínalos¡

**Ficha técnica**
- Editor: **Virgin**
- Desarrollador: **Capcom**
- Precio: **12.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Rumble Pak, pak de expansión y sonido surround.**

# RESIDENT EVIL 2

## LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

**La cosa empezó con siniestros experimentos en una mansión, pero ahora la Umbrella Corporation ha dado un paso adelante infectando con su zombificador virus G a los habitantes de Racoon City. El título de Capcom que nos enseñó a temer el terrible efecto de las armas bioquímicas llega a tu N64.**

Te incorporas a la acción cuando el virus está empezando a hacer efecto, y muy pronto te verás rodeado de hordas de amenazadores zombies. Leon Kennedy y Claire Redfield, dos policías novatos, llegan a la ciudad infectada y enseguida descubren que sus habitantes se están convirtiendo en pútridos devoradores de carne humana.

*Resident Evil 2* ya hace tiempo que circula. En la PlayStation ya presumen de su flamante secuela y muy pronto la Dreamcast presentará *Code Veronica*, así que debes estar pensando que este título ha tardado más de la cuenta en aterrizar en tu consola. La pregunta es ¿vale la pena apostar por él a estas alturas?

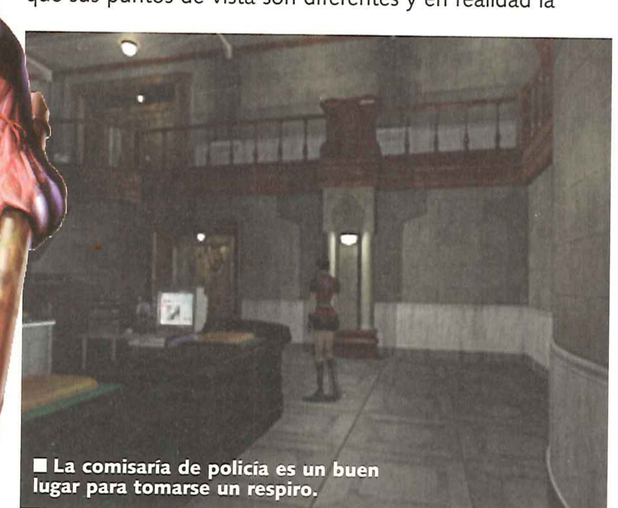
Vayamos por partes: Eliges entre los dos personajes principales, Leon y Claire. No es una elección superflua, ya que sus puntos de vista son diferentes y en realidad la aventura que viven es diferente, con los mismos escenarios pero distintos puzzles y monstruos. De hecho, viene a ser como dos juegos en uno, con la salvedad de que las decisiones que tomas en el primero de ellos afectan al desarrollo del segundo en cosas como la munición y armas de que dispones.

El sistema de juego es de una solvencia muy contrastada. Se trata de exploración con continuos episodios de exterminio y puzzles. La mayoría de los puzzles consisten en ir recogiendo objetos y utilizarlos para determinadas funciones, en general abrir puertas, pero algunos pondrán a prueba tu capacidad lógica. Como se suele decir, éste es uno de aquellos juegos en los que hay que usar el cerebro casi tanto como los dedos.

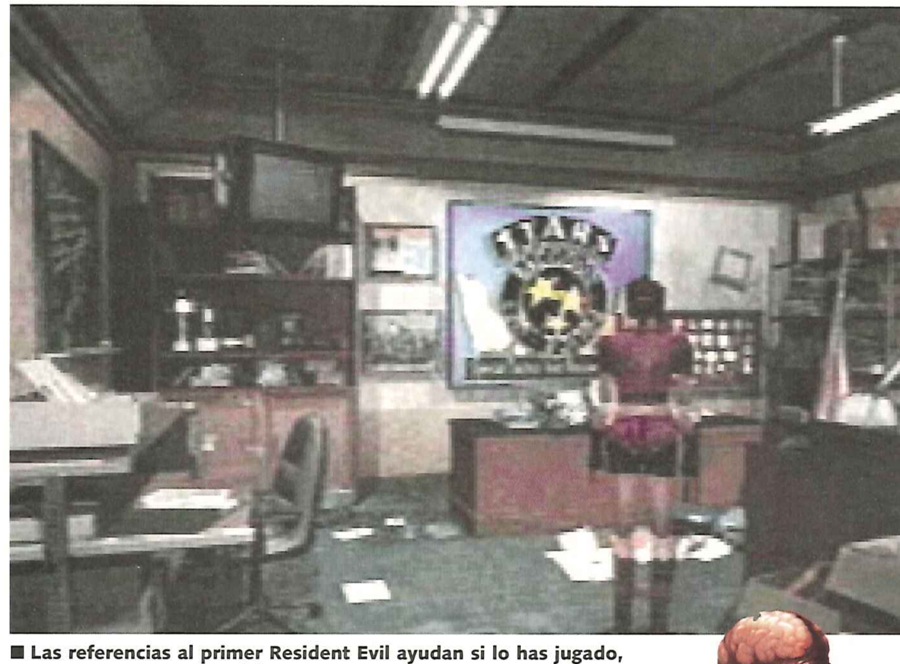
La falta de munición es una preocupación constante y hace que el juego sea todo un reto además de contribuir a su atmósfera de tensión continua. A menos que te hayas enfrentado a zombies de verdad, ésta va a ser una de las experiencias más terroríficas de tu vida.

■ Saca el huevo de la sarten, que está empezando a pasarse.




■ La comisaría de policía es un buen lugar para tomarse un respiro.


■ Hay momentos en que tomas el contro de esta niña.



■ Las referencias al primer Resident Evil ayudan si lo has jugado, pero tampoco son esenciales.

■ Escuela cerrada: están todos muertos.

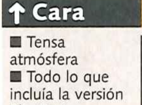
■ Los zombies son sólo parte del problema.

## UNA HISTORIA DE CORRUPCIÓN, ARMAS BIOLÓGICAS Y ZOMBIES COMO LOS DE ANTES.

Pero es que la conversión a N64 es también un formidable logro técnico. Es idéntica a la de PlayStation, cosa que hubiese sido imposible hace un par de años y que demuestra lo mucho que han avanzado la programación de software. Incluye los dos puntos de vida, las escenas de enlace, los diálogos... Todo. No nos sorprende que el cartucho en el que viene sea el doble de grande que el de *Zelda: Ocarina of Time.* Es tanta la fidelidad que el juego incluye también las pausas de carga de la versión original, algo innecesario en formato cartucho. Tal vez olvidaron eliminarlas, aunque más bien parece que quisieron llevar su rigor en la conversión al extremo.

No hay conversión sin propinas, y esta incluye alguna que otra novedad de desarrollo exclusivo. Por ejemplo, cuando completas el juego por primera vez, los objetos son redistribuidos por el escenario, cosa que puede darte alicientes para volver a empezar. También hay algún personaje nuevo y una opción para regular la intensidad de la invasión zombie. Pero lo mejor de todo es que puedes jugar en alta resolución si dispones de un pak de memoria.

*Resident Evil 2* no ha perdido ni un ápice de su peculiar encanto en este traslado a territorio Nintendo. Tal vez estamos hablando del juego más terrorífico jamás editado en esta consola con permiso de *Shadowman*. La idea de las aventuras gemelas es todo un detalle de inspiración, porque los jugadores siempre tendemos a preguntarnos qué aspecto tendrían los juegos desde una perspectiva distinta. De acuerdo, estamos hablando de un clásico sobre el que ya ha llovido bastante, y es más que probable que hayas jugado a la versión Play hasta dejarte los dedos en carne viva. Pero si no es el caso, cómpralo ahora mismo y felicítate por tu fidelidad a la consola de Mario y Zelda. A veces la paciencia es recompensada. ★★★★



| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Tensa atmósfera<br>■ Todo lo que incluía la versión PlaySation...<br>■ ...más algún extra para justificar el retraso. | ■ Pero es que llega tarde, muy tarde. |



**O si no...**

**Doom 64**
*GT* ★★★
Clásico shoot'em up en primera persona con su dosis de suspense.

**Castlevania 64**
*Konami* ★★★★
Atmósfera gótica en un plataformas de factura tradicional.

■ Escuela cerrada: están todos muertos.



■ Recuerda que debes dispararles justo entre los ojos.



■ Ábrete camino a tiros, es la única manera.









■ ¿Juego infantil? Por supuesto, los que no han nacido con una consola de nueva generación bajo el brazo sufrirán para superar este difícil desafío.






**Ficha técnica**

- Editor: **Virgin**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Pak de Memoria, Rumble Pak**

# ARMY MEN: SARGE'S HEROES

## ESTRATEGAS DE PLÁSTICO

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Tan divertido como los mejores momentos de Toy Commander<br>■ Destrucción y sigilo<br>■ 14 largas y completas misiones | ■ Cámara errática<br>■ Gráficos aceptables, sin más |

**Entrar en el mundo de *Army Men* es bastante fácil si, de niño, jugaste en el parque con soldaditos de plástico. Ese tipo de juegos de los que se compone la infancia: soldaditos que luchan en el parque o en la bañera, o en la cocina, o sobre la cama.**

Los dos bandos de *Army Men*, enzarzados en una eterna batalla, recrean aquellos combates. Los marrones (los malos) han atacado por sorpresa a los verdes (los buenos) y han raptado a la hija de su General. En tu papel de niño grande que dirige a su ejército preferido, tienes que moverte entre el mundo real y el de los soldaditos de plástico para derrotar al maligno Plasto y rescatar a la muchacha. También tienes que impedir que los marrones se apoderen de armas de destrucción masiva tales como el cristal de aumento (letal bajo el sol), la lata de spray y fuegos artificiales variados.

**UN DIGNO CONTINUADOR DE LA SAGA DE JUEGOS QUE EXPLORAN EL MUNDO DE LAS FANTASÍAS INFANTILES CON ORIGINALIDAD Y HUMOR.**

*Army Men* es digno continuador de la saga de juegos que reinventan la cotidianidad y el mundo de las fantasías infantiles. La serie *Micro Machines* demostró que títulos así pueden triunfar incluso entre un público adulto, sobre todo cuando combinan sentido del humor con jugabilidad profunda y exigente. Este en concreto exige una mezcla de sigilo y de combate desenfrenado. Tienes que infiltrarte en bases, seguir a espías y tirotear al enemigo. Dispones de misiones muy variadas y curiosamente divertidas. En el mundo de los soldaditos, mides cinco centímetros, y en el real eres un hombre fornido de dos metros. Saltas de una perspectiva a otra y de la escala macro a la micro con una facilidad que recuerda a *Los viajes de Gulliver*.

Las ideas en que se basa el juego son buenas, incluso moderadamente originales. Pero un par de defectos lo echan a perder: En primer lugar, la cámara, siempre dispuesta a convertirse en tu peor enemigo. Sí, lo has adivinado, este es uno de aquellos juegos en los que perspectiva cambiante equivale a pobre visibilidad. Pero es que esta cámara no sólo es poco eficaz y caprichosa, también te abandona, como los malos desodorantes. En algunos momentos parece que se quede anclada en las esquinas mientras tú sales una y otra vez del área visible. Una vez más, insistimos en que defectos así no nos molestan por un exceso de purismo. Hacen difícil y confuso seguir el juego, y eso es grave.

De todos modos, *Army Men: Sarge's Heroes* está hecho con sentido del humor y supone un digno desafío para tus cualidades como micro-estratega. Sus 14 misiones y su excelente modalidad multijugador lo acreditan como un buen juego, aunque no nos entusiasme. ★★★

■ Cuidado con lupas y sprays: son armas devastadoras.






**O si no...**

**Re-Volt**
*Acclaim* ★★★
La N64 es la consola que más dedica a los mundos en miniatura. Esta vez, los pone a correr por circuitos de intrincado diseño.

**Micro Machines 64 Turbo**
*Konami* ★★★
Si no fuese tan sencillo estaríamos hablando del juego liliputiense por excelencia.



■ Tonto error. La vida tiene estas cosas.




## Ficha técnica

■ Editor: **Infogrames**
■ Desarrollador: **Infogrames**
■ Precio: **7.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-4**
■ Extras: **Pak de memoria, Rumble Pak**

# EPGA GOLF

## EL VUELO DEL ALBATROS

**Está claro que los golfistas con handicap, caddie y todo eso nunca se tomarán la molestia de jugar a un simulador virtual de golf. Ese es un placer reservado al resto de mortales, incluso a aquellos que el único albatros del que han oído hablar es de ese pájaro exótico que sale en los documentales de la National Geographic.**



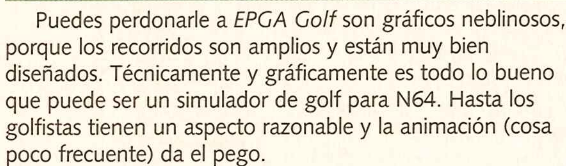


■ Los novatos pueden utilizar como pauta la línea amarilla.



■ Amplios y verdes circuitos. Aunque con un dedo de niebla.



Puedes perdonarle a *EPGA Golf* son gráficos neblinosos, porque los recorridos son amplios y están muy bien diseñados. Técnicamente y gráficamente es todo lo bueno que puede ser un simulador de golf para N64. Hasta los golfistas tienen un aspecto razonable y la animación (cosa poco frecuente) da el pego.

Pero es el juego en sí lo que convierta *EPGA* en una estupenda pieza de software recreativo. En lo que a simulación se refiere, es casi único en su género, sobretodo por el realismo con que reacciona la bola ante las diferentes superficies con que contacta. El pequeño objeto de tus amores se comporta como se supone que debe hacerlo en todo momento, ya aterrice en el agua, en un suave green o entre hierba alta. Puede parecer una tontería, pero es que el golf va precisamente de eso, y en *EPGA* (puede que por primera vez en el mundo de los videojuegos) conocer el juego real y las circunstancias que lo rodean ayuda a jugar mejor y disfrutar más.

Si quieres opciones, EPGA las tiene en gran cantidad. Cuatro bolas, uno contra uno, eliminatorias... Casi cualquier variante del juego encuentra su sitio en este completo simulador de Infogrames. Si estás decidido a que el golf forme parte de tu vida, elige el modo Carrera y juega en el circuito europeo, contra rivales de los que podrás ir aprendiendo de forma laboriosa y sistemática. Ya sabemos que en la N64 no hay tantos juegos como en otras plataformas, pero si eres aficionado al golf estás de enhorabuena: tienes dos buenas opciones, la diversión desacomplejada de *Mario Golf* o el relismo serio pero no rígido de *EPGA Golf*. No te puedes quejar. ★★★★



**O si no...**

**Mario Golf**
*Nintendo* ★★★★★
Si esto del golf no es algo que te apetezca tomarte en serio, olvídate de simuladores y ve a buscar pura diversión.

**Virtual Pool**
*Virgin* ★★★★
Otro buen ejemplo de lo importante que es que la bola reaccione como Dios manda.



■ Se aprende rápido pero nunca se deja de mejorar. Como debe ser.

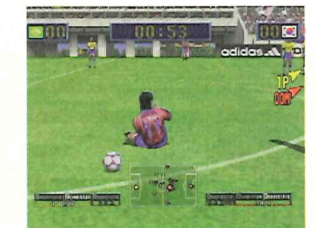


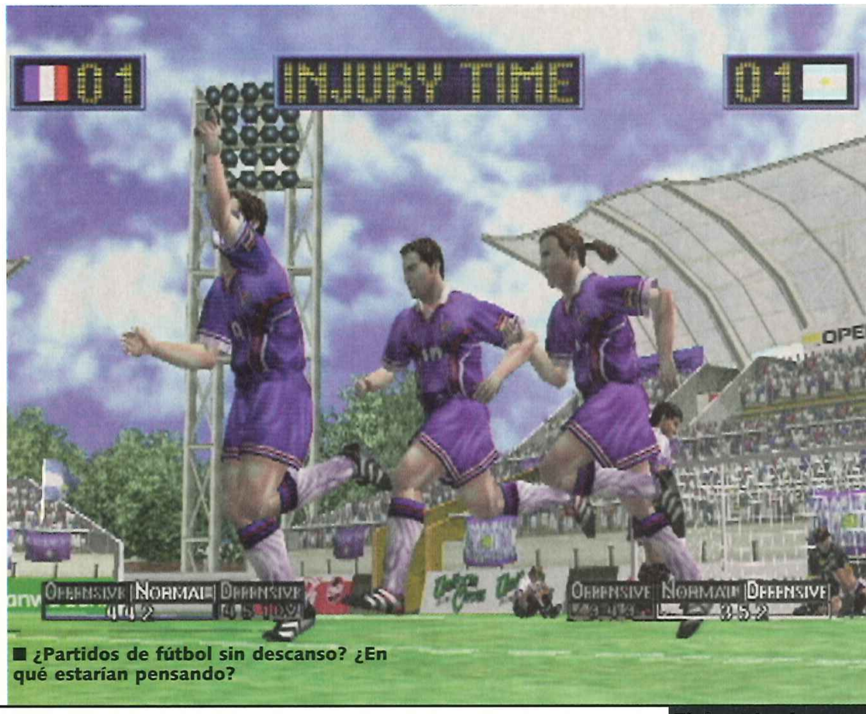
| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Amplios y bien diseñados campos<br>■ Multiplicidad de opciones<br>■ Realismo en las reacciones de la pelota | ■ Gráficos neblinosos |










■ ¿Partidos de fútbol sin descanso? ¿En qué estarían pensando?

# VIRTUA STRIKER VER 2000.1

**Ficha técnica**

- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Sega**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Jugadores: **1-2**
- Disponible: **Sí**
- Extras: **Opción 60 Hz**

## CHUTA, FORREST, CHUTA

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Gráficos soberbios ■ Goles espectaculares | ■ ¿Juegas tú? Pues no lo parece ■ Cámara aborrecible ■ Si esto es fútbol, la revista que lees no es *Top Juegos* |




■ Al menos puedes entretenerte grabando tus mejores goles con la unidad VM.







**Acababa el Barcelona de perder un partido, cuando Cruyff llegó al vestuario y les dijo a sus jugadores, «hoy habéis corrido como pollos sin cabeza». En aquel momento no entendimos muy bien lo que el genio holandés quiso decir. Ahora que hemos jugado a *Virtua Striker 2* lo comprendemos perfectamente.**

Perfección arcade, conversión exacta, la placa Naomi y la placa de titanio que debía llevar en la cabeza el que dirigió esta conversión. Y es que *Virtua Striker 2* es una decepción sólo comparable a perder una final de la Copa de la UEFA en el partido de vuelta y con una ventaja de tres goles. Las expectativas eran enormes. Dreamcast realmente necesita más juegos de deportes y, claro, más juegos de fútbol. *UEFA Striker* es un buen intento, pero necesita mejorar y *WWS 2000* es muy realista, pero no le vendría mal algo más de velocidad. Así pues, las noticias sobre la conversión del mejor arcade, el más bonito, el más rápido y el más adictivo llegaban y todos nos poníamos más contentos que Maradona de vacaciones en Medellín. Por fin, DC iba a tener el juego que dispararía sus ventas y todas las víctimas del marketing y fans de *FIFA* deberían callar para siempre. Bueno, casi.

*Virtua Striker 2* es un juego que en su intento de simplificar el balompié lo convierte en una especie de tenis de mesa. El sistema de control es simple. Tres botones, uno para pase largo, otro de pase corto y entrada y un tercero para disparar (con barra de potencia). El cuarto, tachán, es para cambiar tu táctica en pleno partido y así despistar a tu rival. Lástima que aquí la táctica sea tan decisiva como Anelka en el Madrid.

Nos encontramos ante un juego diseñado para que te dejes monedas de veinte duros, no para que te pases horas en casa intentando descubrir sus secretos.

Y no te molestes, no los tiene. No hay pase al espacio, no hay *sprint*, no puedes cambiar el ángulo de visión ni el jugador que controlas y, lo peor, no puedes meter goles. La única manera segura de anotar es lanzar un zapatazo hacia delante. Correr y, cuando el defensa recoge tu misil, quitarle el balón y disparar a portería. Eso sí, puedes cambiar de táctica, pero no aseguramos resultados. Y es que los jugadores tardan en reaccionar. Cuando coges el balón tienes no más de dos segundos para pasarlo, lo que sucede es que a) si consigues sacarte el balón de encima, seguro que no lo recoge uno de los tuyos, b) por mucho que presiones, tu jugador no reacciona, y es que la velocidad en los pases sólo es comparable a la de Carmen Sevilla haciendo un saque de honor.

Pero hay cosas buenas, de verdad. Los gráficos son excelentes, los mejores hasta la fecha en un sistema doméstico, las repeticiones, espectaculares y el torneo de penaltis, ciertamente divertido. Puedes jugar como si estuvieses en un salón recreativo, ya que es posible continuar la partida y hacer entrar un segundo jugador a medio encuentro. Esto es harto inútil, pero gracioso. Además, si no tienes ni zorra de fútbol, sólo tienes que preguntar en qué portería marcas y empezar a correr presionando todos los botones. Y en referencia a esto, un consejo: no juguéis contra vuestras novias para impresionarlas, os ganarán, lo decimos por experiencia.

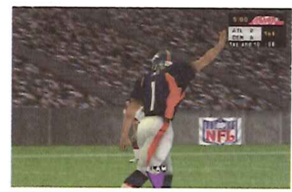
En fin, que *Virtua Striker 2* es un juego divertido con demasiados peros. Está bien porque es fútbol y hay poco fútbol en Dreamcast, porque visualmente es fantástico y porque es rápido. Pero le faltan movimientos, sólo hay selecciones nacionales, no hay modo de entrenamiento, no puedes crear competiciones, los árbitros se pasan el partido expulsando hasta al público y realizar tres pases es misión imposible.

Nota: Parece ser que Konami está desarrollando *ISS* para Dreamcast. ★★

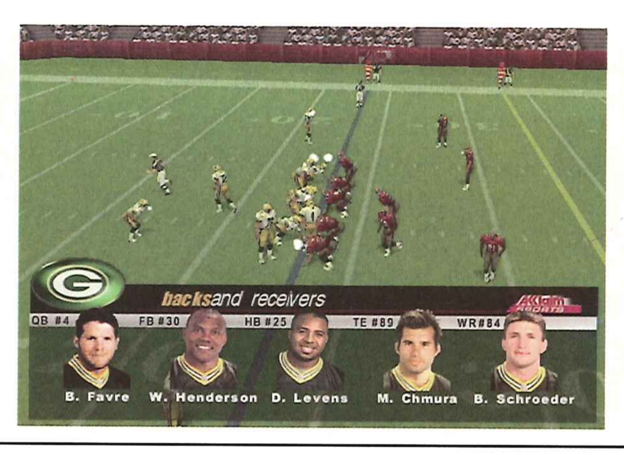



**UEFA Striker**
★★★
Multitud de opciones, juego rápido y fluido, modo de entrenamiento fantástico. Lástima que parece que juegues sobre hielo más que sobre hierba.

**WWS 2000**
★★★
Excelentes gráficos, realismo real, muchas competiciones y control sobre cada movimiento de tu jugador. Lástima que parece que juegues a cámara lenta.



■ Ponte a salvo, un puñado de gordos uniformados viene corriendo a quitarte la pelota.







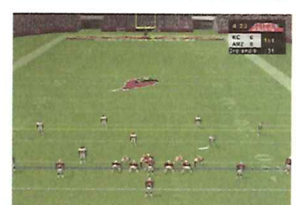
**Ficha Técnica**

- Editor: **Acclaim**
- Desarrollador: **Acclaim Sports**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Unidad VM**

# NFL QUARTERBACK CLUB 2000

## EL DISCRETO ENCANTO DEL FÚTBOL AMERICANO.

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Muchas opciones<br>■ Presentación superior<br>■ Simulación precisa | ■ Algo confuso para no iniciados<br>■ Acclaim tiene sus *Shadowmans*, pero éste es un producto minoritario |



■ Desde aquí arriba puedes hacerte una idea de qué va el juego.

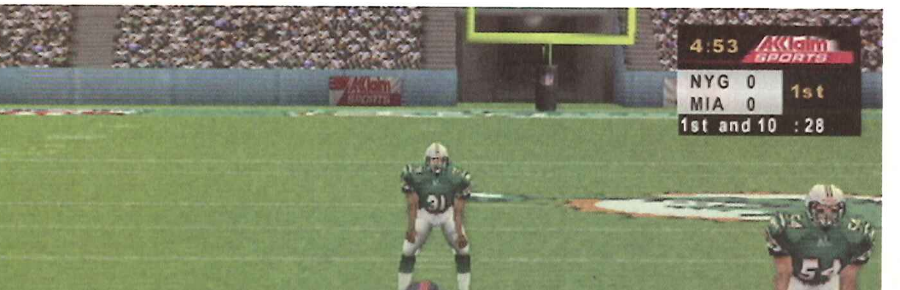
**Este juego debería editarse junto con un breve cuestionario previo con preguntas del tipo "¿Qué es un quarterback?" o "¿Quién ganó la última Super Bowl?". A los jugadores que no acertasen ninguna debería indicársele dónde está el estante de juegos sobre deportes europeos. Que nadie se llame a engaño, *NFL QC 2000* se pasará 100 semanas en la lista de juegos más vendidos en Estados unidos. Pero Estados Unidos es un mundo aparte.**

Aun así nos alegramos de que Acclaim haya decidido editarlo en España. Tiene que haber juegos para todos los gustos, y tampoco es cuestión de que los pocos aficionados al fútbol americano que hay en nuestro país se sientan como una especie de excepción cultural. Tal vez podrían habérselo ahorrado si fuese un juego del montón, pero no lo es. Es excelente. Apostaríamos que entra en el ránking de los mejores juegos sobre este deporte editados hasta ahora. La atención al detalle es asombrosa. Todos los equipos, jugadores y estadios de la NFL están aquí. Puedes jugar una temporada completa, sólo los play-offs, un partido de exhibición o cualquier tipo de competición que edites utilizando el menú correspondiente.

El principal atractivo de *NFL 2000* para los no iniciados son sus espléndidos gráficos. Se ha dedicado mucho esfuerzo al mapeado de texturas y la reproducción del movimiento. Los efectos metereológicos son excelentes y hay un gran número de ángulos de cámara a elegir. La mayoría de ellos no son muy útiles, pero al menos son espectaculares (vaya, no serás tú uno de aquellos que piensan que hay que sacrificar todo lujo estético a la santa utilidad).

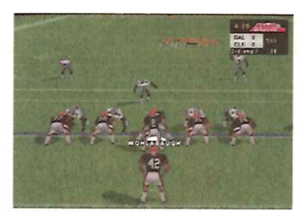
Para empezar la partida debes elegir una de las tácticas del menú de mensajes emergentes. ¿Te da igual una que otras? A nosotros también, así que no podemos darte ningún consejo. La mecánica del juego es muy parecida a la que popularizó el *John Madden* de la Mega drive, pero esta vez es un poco más difícil coger la pelota en los pases largos.

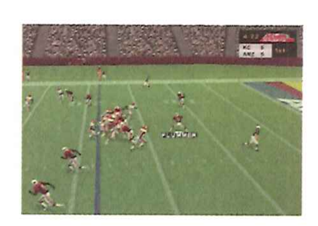
Es evidente que juegos como éste o tienen difícil en el mercado español. Mientras *NFL Blitz 2000* ofrece diversión instantánea estilo arcade, *Quarterback* es un tipo de simulación más realista que parece dirigirse a los buenos aficionados. De acuerdo, su acabado es de primera, ofrece muchas opciones y bonitos gráficos, pero el jugador novato puede sentirse perdido en este babel de tácticas, licencias y estadísticas. Brillante si te gustan este tipo de cosas. Curioso, sin más, si no. ★★★

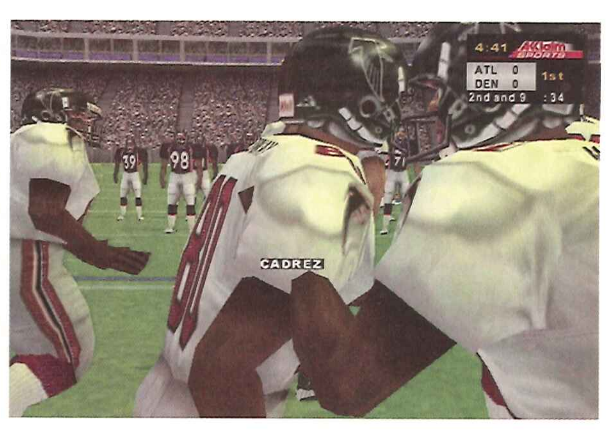


■ Los cascos brillan y hay briznas de hierba en los pantalones. Impresionante.







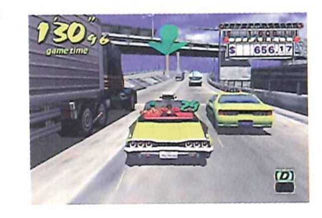









■ Unas cuantas imágenes de la segunda ciudad de Crazy Taxi, un diseño exclusivo reservado a los que se compren la versión Dreamcast.



**Ficha técnica**

- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Sega**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Marzo**
- Jugadores: **1**
- Extras: **Unidad VM**

# CRAZY TAXI

## ¿A LAS AFUERAS A ESTA HORA? NI DE COÑA

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Muchas opciones<br>■ Vertiginoso<br>■ La perfección hecha arcade | ■ Sólo dos ciudades<br>■ Música repetitiva |

**¿No has jugado a Crazy Taxi? Pues no puedes decir que has vivido. El arcade original tiene muy buena pinta pero la maravillosa conversión a Dreamcast (con nuevas opciones de juego) llega mucho más lejos. En cuanto le eches las manos encima comprobarás que un juego fantástico, variado y agudo late bajo su superficie.**

*Crazy Taxi* te pone en la piel de un excelente profesional, un taxista para el que lo esencial es llevar a sus clientes al lugar de destino lo más deprisa posible y el resto apenas importa. Para ti conducir es un sencillo ejercicio de simetría: hay que ir de el punto A al punto B y todo lo que encuentras en tu camino no son más que obstáculos que deberás sortear a base de temeridad y pericia. Tu taxi apenas sufre daños, así que te mantendrás impertérrito mientras bidones de basura vuelan por encima de ti y coches y peatones se apartan de tu camino. Pero las colisiones te hacen perder tiempo, y tiempo es precisamente lo único que tienes.

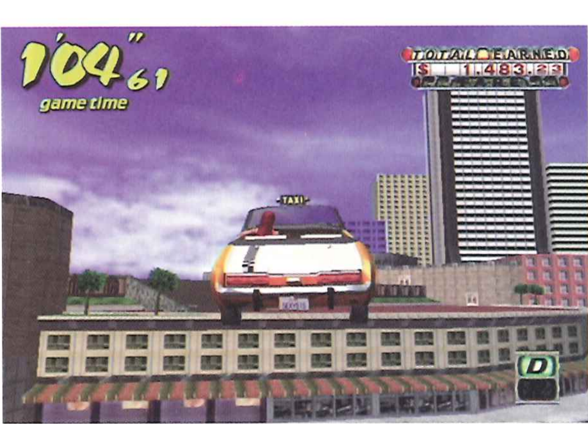
El objetivo de esta demencial orgía automovilística es ganar dinero, y cuanto más rápido vas más ganas. Tienes un límite de tiempo, y si lo superas los pasajeros abandonan tu coche, aunque sea en marcha, aunque vayas a más de 150 por hora. Eso te deja sin cobrar la carrera y con poco tiempo para coger a otro pasajero.

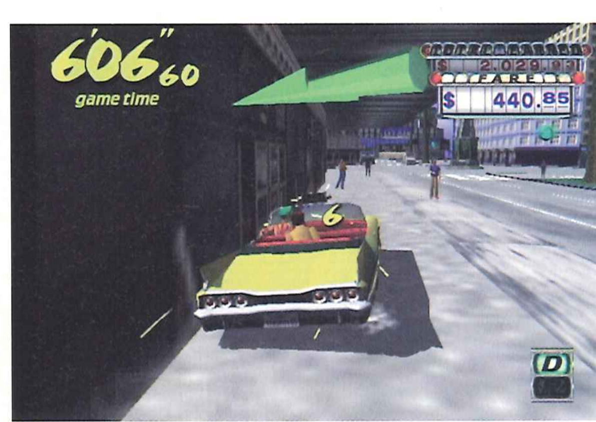
¿Parece atractivo, verdad? Pues espera a ver los gráficos. *Crazy Taxi* es uno de los juegos de mayor impacto visual que ofrece la potente Dreamcast. Las ciudades que recorres están tan llenas de tiendas y lugares de visita obligada que no es extraño que muchos de tus clientes sean turistas. Tu campo de visión es altísimo, y si no fuera por el frenético ritmo del juego te darías cuenta del extraordinario nivel de detalle que presenta todo lo que ves. El uso del sistema Naomi (tecnología común a la Dreamcast y los arcade de Sega) garantiza que esta conversión sea gráficamente idéntica a la original. Y eso ya es motivo más que suficiente para quitarse el sombrero ante Sega.

Pero es que la versión Dreamcast ofrece mucho más en lo que a jugabilidad se refiere. La duración de una partida depende del control que tengas sobre el taxi. Al principio te basta con dominar las ruedas delanteras y traseras (botones A y B) y el sistema de aceleración y frenado, pero pronto deberás aprender a deslizarte sobre dos ruedas por las esquinas, pisar a fondo en las rectas e








■ Volar sobre el accidentado asfalto puede ser una buena forma de ahorrarse congestiones de tráfico.









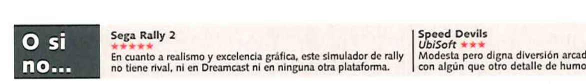

ir aumentando las prestaciones de tu taxi. El sistema de bonificaciones, con algún segundillo extra que puedes recoger pisando el Hit Point con tus ruedas delanteras, ha sido respetado en la conversión, al igual que el de adjudicación de carnets clasificados por letras (intenta conseguir un carnet A, es dificilísimo).

Al margen de la ciudad tipo San Francisco en que se desarrollaba la versión arcade, aquí tienes un área de juego exclusiva para Dreamcast inspirada en alguna ciudad del interior de Estados Unidos. Dos áreas diferentes no parece mucho, pero ten en cuenta que no hablamos de simples niveles, sino de ciudades virtuales de enorme extensión que deberás recorrer cientos de veces para que sus calles empiecen a resultarte familiares. Aunque no sea el principal objetivo del juego, explorar estos dos amplísimos escenarios interactivos es otra de las razones que te motiva para seguir jugando una y otra vez.

Junto al modo Arcade (una reproducción exacta de la recreativa original, con límite de iempo muy estrictos y tarifas altas en la que comprenderás el sentido exacto de la palabra "supervivencia"), tienes otro que te permite fijar tu mismo el límite temporal. Si quieres un consejo, fíjalo en torno a los diez minutos. El par de modos de entrenamiento complementan perfectamente el juego. Completarlos te permitirá dominar mucho mejor tu taxi, así la salvaje visceralidad arcade de las primeras partidas irá siendo sustituido poco a poco por los placeres de la conducción virtuosa.

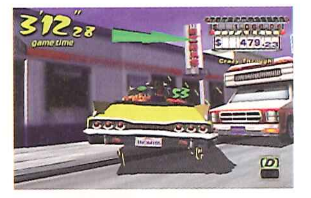
## CRAZY TAXI TE PONE EN LA PIEL DE UN TAXISTA DE LUJO PARA QUE EL LLEGAR A TIEMPO ES LO ÚNICO QUE IMPORTA.

Convéncete: Crazy Taxi tiene todo lo que puede desear un aficionado a los juegos de carreras estilo arcade. Su curva de aprendizaje es inmejorable, supone un reto continuo en el que siempre hay margen para continuar mejorando, es brillante en el aspecto visual y asegura una continua descarga de adrenalina. ★★★★★


**O si no...**

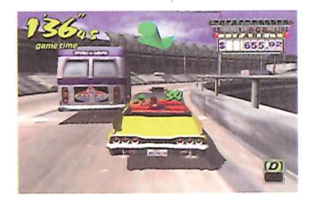
**Sega Rally 2** ★★★★★
En cuanto a realismo y excelencia gráfica, este simulador de rally no tiene rival, ni en Dreamcast ni en ninguna otra plataforma.

**Speed Devils**
*UbiSoft* ★★★
Modesta pero digna diversión arcade con algún que otro detalle de humor.










■ ***Crazy Taxi*** **te ofrece la oportunidad de elegir entre cuatro taxistas diferentes, cada uno con su estilo de conducción y su corte de pero.**








■ **El modo de entrenamiento te ayudará a conocer menor la bonita pieza de relojería amarilla que tienes entre manos.**





■ Ejemplo práctico de monstruo: zombi enorme con rasgos de lobo y tuberías clavadas por todo el cuerpo.



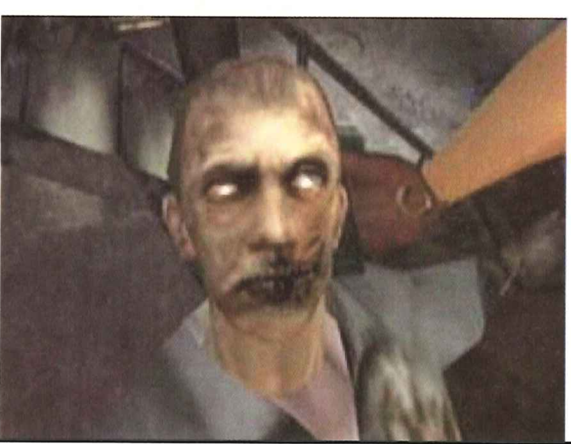

■ La chica de la historia. No, no es Jill Valentine, no...



■ El *morphing* mediante el que este pobre señor se convierte en zombi es una de las mejores secuencias del juego.







**Ficha técnica**

- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Sega**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**

# ZOMBIE REVENGE

## ¿CÓMO SE MATA A UN MUERTO?

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
| --- | --- |
| ■ Gráficos perfectos, con espectaculares efectos de luz, humo y fuego<br>■ Acción constante, rápida y divertidísima<br>■ Enemigos y jefes finales incomparables | ■ Correr no siempre es tan fácil como debería<br>■ Demasiado arcade para los fans de las aventuras y la exploración<br>■ No se puede manipular la cámara |

**¿*Resident Crisis*? No. ¿*Dino Hill*? Tampoco. ¿*Silent Evil*? Negativo. ¿*House of Veronica*? Te has hecho un lío... ¿*Code of the Dead*? ¡Pero qué es eso! ¿*Alone in the Nocturne*...? Nada, nada, que ya no eres capaz ni de diferenciarlos, ¿eh? Pues tranquilo, que esta vez no van por ahí los tiros. Ni los zombis. ¿O sí? ¡Esto del *survival horror* cada vez es más complicado!**

Vamos por partes: en primer lugar, *Zombie Revenge* es diferente a los demás por su género, un *beat 'em up* con tiros estilo arcade. Eso quiere decir que, puestos a comparar, habría que mencionar a *Die Hard Arcade* —o el primer juego de *Die Hard Trilogy*—, a *Dinamite Cop*, a *Fighting Force*, etc., antes que a ningún juego de zombis. Bien. Ahora que esto está claro, vamos con los zombis.

No están para dar miedo, ni para sustituir a humanos para que la chusma censora se calle ni nada de eso: los requiere el argumento. ¿Y cuál es el argumento? Pues, por mucho que te suene, algo como que... «El gobierno ha creado en secreto un programa de defensa que consiste en resucitar muertos y convertirlos en soldados mediante un virus. Estos soldados resultan inmortales y, al mismo tiempo, las bajas enemigas pasan a ser unidades aliadas al infectarse.» Suena bien, ¿no? El problema viene cuando, como siempre, el proyecto se escapa de las manos del gobierno y los muertos vivientes salen a dar una vuelta por la ciudad, se comen a la gente, infectan a todo lo que se mueve, y todo eso que suele pasar (*RE, House of the Dead, Pasasite Eve*). Entonces es cuando entras tú, con tu personaje humano de turno, dispuesto a acribillar a los zombis a ritmo de música machacona.

No obstante, si prestas atención al argumento —humilde pero denso—, te darás cuenta de que tienes un montón de problemas: tendrás que correr por vastos escenarios atestados de zombis por todas partes; no todo lo que te encontrarás serán humanos transformados, sino mutantes de todas las clases y tamaños; necesitarás hallar la forma de no infectarte con el virus; deberás buscarte la vida para tener siempre munición; deberás darte prisa, porque el virus actúa rápido, y deberás enfrentarte a zombis que han sido creados para matar. Esto son mucho más que zombis: son mercenarios muy listos que no tienen nada que perder, siempre atacan en grupo y son capaces de recurrir a los trucos más sucios, como pegarte un mamporro para quitarte la ametralladora y después vaciarte el cargador en el pecho. ¡Son unos angelitos!

La acción en *Zombie Revenge* es constante, no te deja ni un segundo para descansar o pensar. Olvida de inmediato los sustos de *RE*, el miedo que pasaste en los pasillos oscuros de la escuela de *Silent Hill* y todo lo que has visto en general: esto es acción pura y dura, con mucha salsa verde y jefes de final de nivel realmente grandes. No puedes continuar hasta el área siguiente hasta que no has dejado limpia aquella en la que estás, y siempre tienes el reloj pegado al trasero —con perdón—, porque la cuenta atrás no para en ningún momento. Cuando superas un área, ganas unos segundos extra; limpias la zona siguiente, intentas pillar algún arma «chula», y sales por donde las flechas pertinentes te lo indiquen. No hay tiempo para tener miedo, chaval. Te hará falta la experiencia de *Virtua Fighter* y *Die Hard Arcade* para superar esto.

Y es que, como en *Die Hard Arcade o Fighting Force*, en ZR se combinan los mamporros con los tiros. Eso quiere decir que tu personaje cuenta con un montón de movimientos posibles, con un arma por defecto —la típica pistolita de seis balas— y con un montón de artilugios que podrás encontrar por el escenario. Éstos van desde el recurrente pedazo de tubería con el que aporrear cabezas




■ Los escenarios no podrían ser más detallados.

mugrientas hasta un taladro gigante con el que hacer zumo de muerto nervioso, pasando por las típicas ametralladoras, uzis, recortadas, bazukas, lanzallamas... Una de las «armas» más originales es la lata de gasolina: la llevas hasta la zona por la que se acercan los malos, rocías bien el suelo, regresas, disparas al suelo cuando los malos están en el charco y... ¡Zombis a la parrilla! Nos encantan. Muy hechos, claro.

*Zombie Revenge* ha sido desarrollado a partir de la recreativa con el mismo nombre, basada en la archiconocida placa Naomi a la que imita la placa base de la Dreamcast (por cierto, detalle curioso: la palabra que aparece escrita en el lateral del tren de *ZR* es, precisamente, esa, «Naomi»). Eso, en cristiano, quiere decir que el juego de Dreamcast es idéntico a la recreativa, como sucede con *Crazy Taxi*, *House of the Dead 2*, etc. Además, el motor gráfico es precisamente el de *House of the Dead 2*, lo que confiere a *ZR* una calidad gráfica imponente a 60 *frames* por segundo con texturas de alta calidad y escenarios interactivos. Puedes moverte con absoluta libertad por entornos enormes, buscar ítems secretos en cajas, armarios y puertas... En el bosque que hay hacia la mitad del juego, ¡los árboles se mueven mecidos por el viento! Una pasada. Hasta los zombis llevan costuras sueltas en los pantalones y botones en las camisas. Algo increíble.

Con todo, no sería justo decir que *ZR* es perfecto. Depende de para qué lo quieras o qué tipo de juegos te gusten. *ZR*, como su compañero de consola *Crazy Taxi*, o como Omega Boost, en PlayStation, y Panzer Dragoon, en la vieja Saturn, es un arcade a la vieja usanza: siempre tienes que empezar desde el principio, por más que salves tus partidas; las armas tienen una determinada munición que enseguida se gasta y siempre estarás a merced de las que aparezcan en cada escenario; no tienes ni un segundo de descanso porque el tiempo siempre se está acabando; nada de plataformas, puzzles, interruptores en la otra punta del escenario, pasar dos veces por el mismo sitio, diferentes cámaras para jugar, etc. Es como una recreativa, vaya. Y eso es algo que, a quienes les gusta jugar despacio y fijarse en todos los detalles, les frustrará considerablemente. Especialmente, si juegan dos personas a la vez, que es precisamente la forma más divertida de pasar el tiempo con *Zombie Revenge*.

La cámara no siempre es fija. De hecho, como en *Blue Stinger* —aunque mil veces mejor—, cambia de ángulo en función de lo que sucede en pantalla para mostrarte dónde están los enemigos, las armas o la salida. Funciona muy bien, y todos sabemos que esto no es nada frecuente en este tipo de juegos. Pero nos habría gustado poder manipular el ángulo de alguna forma, como en *Sonic Adventure*. Además, dado que el motor gráfico es el de *House of the Dead*, ¿por qué no una vista en primera persona para disparar en modo francotirador? Lástima...

El control también tiene sus inconvenientes: es muy completo, pero... el botón para cubrirse de los ataques enemigos es el mismo que debes mantener pulsado para correr. ¿Esto cómo se come? Pues sencillo: si lo pulsas cuando estás quieto, el personaje se cubre; y si vas andando hacia un lado y lo pulsas, el personaje echa a correr. Muy fácil de entender, pero nada fácil de recordar cuando uno está rodeado por cuatro zombis disparándote sin parar...

Aun así, Zombie Revenge es indispensable para los fans de la acción trepidante, para los adictos a los tiros más bestias, para los admiradores de los gráficos perfectos y, por supuesto, para los seguidores de *House of the Dead*, serie a la que *ZR* rinde homenaje en muchos aspectos (incluyendo algunos escenarios y enemigos suyos, gráficamente mejorados). Adictivo como pocos, divertidísimo, dificilísimo, con un montón de movimientos y armas que descubrir, precioso y muy largo. De lo mejorcito que verás en Dreamcast en estos meses. ★★★★



■ **Un chorrito de gasolina y, para culminar el momento de pasión, una caricia con el lanzallamas al escenario...**



■ **Los personajes están tan detallados como los de *Soul Calibur*.**

**Ficha técnica**

- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Sega**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Disponible: **Marzo**
- Jugadores: **1-4**
- Extras: **Unidad VM, pak de vibración**




**■ Instantes de calma que preceden a lo tormenta.**




# NBA 2000

## ME ENCANTA ESTE JUEGO

**Es evidente que Sega no acaba de dar en el clavo con sus juegos de fútbol. Worldwide Soccer se quedó en simple entremés y Virtua Striker (que debería haber sido el plato principal) es una patada directa al estómago de la que sólo nos recuperaremos a base de bicarbonato. O con un juego de baloncesto tan bueno como éste.**

Así que, a falta de fútbol, nos conformaremos con un simulador NBA de primerísimo nivel. Olvídate de Ronaldo, Raúl y Del Piero, hay una extraña historia de desamor entre ellos y Sega. Pero en cambio Tim Duncan, Shaquille O'Neal y Grant Hill se les dan mucho mejor. *NBA 2000* es una pequeña maravilla, el tipo de juego de deportes que la Dreamcast merece.

De entrada, te da todas las opciones que un entrenador de baloncesto puede necesitar. Puedes jugar play-offs, temporadas concretas, exhibiciones, partidos de entrenamiento... Si las actuales plantillas no te convencen del todo, ¿a qué esperas para crear tu propio equipo utilizando la opción correspondiente? Si conoces algún juego de deportes con unos gráficos más detallados dinos cuál es, porque en éste puedes ver incluso los tatuajes de los jugadores o los pliegues de sus rodilleras.

Pero eso no es todo, ni siquiera lo principal. *NBA 2000* tiene una jugabilidad a prueba de bombas. Suele decirse que es muy difícil hacer un juego de baloncesto malo, pero es que éste roza la excelencia en lo que se refiere a trasladar a una consola toda la magia y espectacularidad de este rapidísimo deporte. Todos los movimientos son de una fluidez asombrosa y la IA de los jugadores no sólo es excelente sino que también permite que se adapten a las características individuales de los jugadores que les sirven de modelo. Cuando te enfrentas a la computadora verás cómo administra el rimo de las posesiones en función del resultado. A veces incluso tira en posición forzada o da un mal pase, con lo que el juego gana muchísimo en lo que a realismo se refiere.

Es un simulador deportivo para Dreamcast, así que era de esperar que su calidad gráfica estuviese por encima de la media, pero es que además es rico en pequeños detalles que marcan la diferencia. Los reflejos de los jugadores sobre el parqué, el público en continuo movimiento, las repeticiones televisivas, las expresiones faciales, los efectos de sonido que incluyen instrucciones en voz alta del entrenador o gritos de ánimo entre los jugadores... Todo conspira para convertir este juego en una experiencia de envergadura.

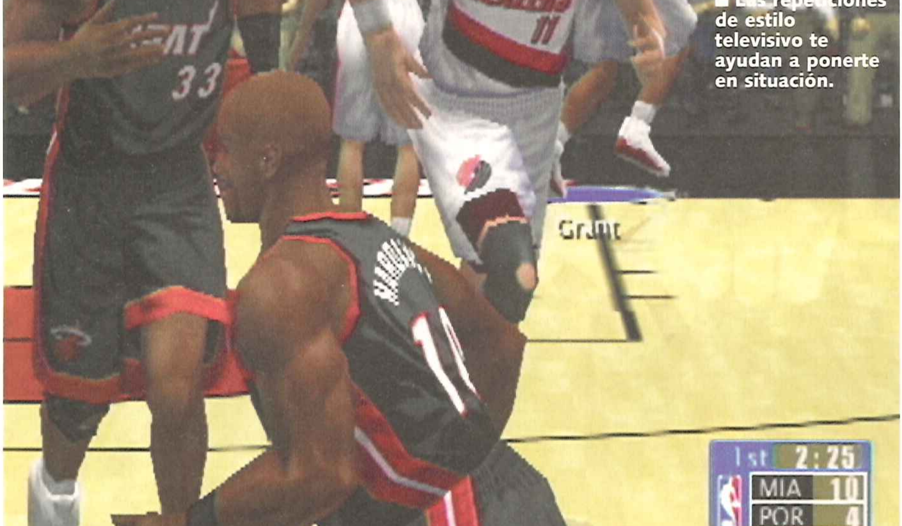
Si has leído con algo de atención los párrafos anteriores te estarás preguntando por qué no le damos a este juego las cinco estrellas que al parecer merece y lo proclamamos Mejor Juego de Baloncesto para Consola de la Historia. Bien, hemos estado a punto de hacerlo. Pero el típico colaborador quisquilloso (siempre hay uno), el mismo que insiste en que los simuladores de EA para PC y PlayStation son insuperables en lo que a jugabilidad se refiere, nos ha hecho notar que éste es un juego difícil para los novatos y que su modo de entrenamiento es más bien pobre y poco útil. De acuerdo, es cierto, pongámosle cuatro estrellas y media. Vaya, parece que no se puede, aquí las estrellas van de una en una. Pues que sean cuatro y no se hable más. ★★★★

| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Baloncesto de lujo con alta jugabilidad<br>■ Puedes crear tus propios jugadores<br>■ Extraordinarios efectos de sonido | ■ Cuesta cogerle el tranquillo<br>■ El modo de entrenamiento es muy mejorable |



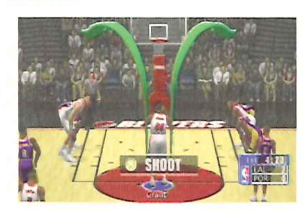
**■ Hay que ver lo divertido que es diseñar tus propios jugadores.**






**■ Las repeticiones de estilo televisivo te ayudan a ponerte en situación.**









**■ Puedes elegir desde qué ángulo de cámara prefieres seguir el juego.**

Recreativa

■ Gráficos limpios, claros y fluidos.

■ Juego fácil, pero interesante y divertido.

# VIRTUA TENNIS

## TENIS A LA CARTA

**¿Qué demonios les pasa este año a los tenistas españoles? Nuevas decepciones en la Davis, Carlos Moyà baja a los sótanos de la clasificación mundial y Albert Corretja encaja una de las peores derrotas de la historia del Open de Australia... La Armada parece de capa caída. Menos mal que Sega ha puesto en nuestras manos la máquina con la que nos tomaremos cumplida revancha.**

*Virtua Tennis* es la respuesta a tus plegarias. Sega se había establecido ya en el terreno de los deportes con su gran éxito *Virtua Striker*. Ahora, y siguiendo los pasos de BskyB, se esfuerza por incluir nuevas organizaciones y figuras del deporte en su plataforma. *Virtua Tennis* presenta a ocho de las más famosas estrellas del tenis, entre las que se encuentran Tommy Haas, Tim Henman y el mallorquín Carlos Moyà. A ti te compete la tarea de guiar a estas estrellas de la raqueta por cinco fases de un campeonato mundial, en escenarios tan interesantes como Wimbledon, Roland Garros y Flushing Meadow (como Sega no ha podido adquirir las licencias de los terrenos de competición, éstos aparecen sólo con el nombre del país, pero hasta el espectador menos versado en el mundo del tenis podría reconocerlos).

A nadie sorprenderá que la vitrina de *Virtua Tennis* funcione con el casi ubicuo sistema Naomi, de Sega, y que por ello disponga de unos gráficos limpios, claros y dotados de una maravillosa fluidez. Así, por ejemplo, la animación empleada en el modo de selección de los personajes es una maravilla y alcanza niveles impresionantes de detallismo. Pero, a diferencia de los juegos de conducción de Sega, *Virtua Tennis* te da el tiempo necesario para disfrutar de estos pequeños toques: jueces de línea que se apartan de la trayectoria de las pelotas, animación completa del público (se llega a ver cómo algunos espectadores se quitan la chaqueta) y ángulos de cámara virtualmente idénticos a los de una retransmisión deportiva.

Sin embargo, tenemos algo que objetar a la duración de los torneos, que se resuelven en tres juegos. Sega podría haber ofrecido una opción que permitiera jugar un set entero por un precio superior. Tal y como está ahora, a veces la acción termina sin que llegues a enterarte.

Con todo, lo mejor de *Virtua Tennis* es la interfaz de control, tan maravillosamente simple que, a primera vista, puede parecer lastimosa. Aparte del *joystick*, sólo tiene dos botones: uno para «lanzamiento» y otro para "globo". Al servir, tienes que pulsar «lanzamiento» para arrojar la pelota, y otra vez «lanzamiento» en el punto deseado del indicador de potencia que registra la fuerza del tiro. Sí, parece muy simple, pero la combinación de estos tres mandos convierte el juego en una experiencia interesante — por no decir apasionante —.

Sega tiene en perspectiva otros videojuegos deportivos que también parecen impresionantes. Pero, por ahora, tendrás que contentarte con depararle a Albert Corretja la dosis de gloria que, por desgracia, empieza a resistírsele en la vida real. ★★★★★

**Ficha técnica**
- Editor: **Sega**
- Desarrollador: **Soft 3**
- Disponible: **Sí**
- Jugadores: **1-2**





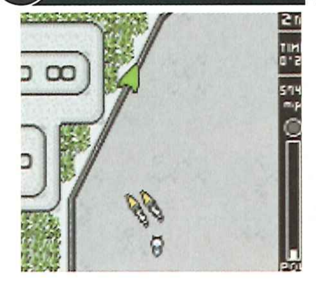

■ Algunos de los mejores jugadores del mundo y, ¡ah, sí!, Jim Courier.



■ ¿Es ésta la única manera de que el equipo español gane la copa Davis?

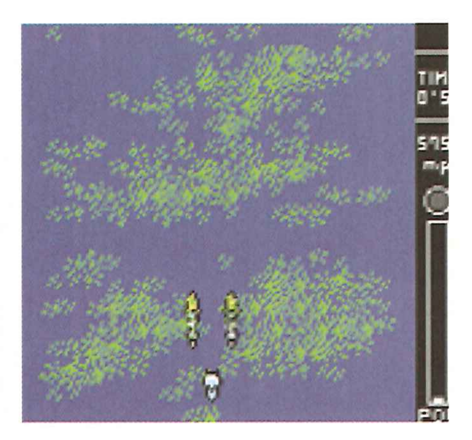
| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Controles intuitivos ■ Gráficos de impacto ■ Detalles jugosos | ■ Torneos con sólo tres juegos ■ Falta la modalidad McEnroe |

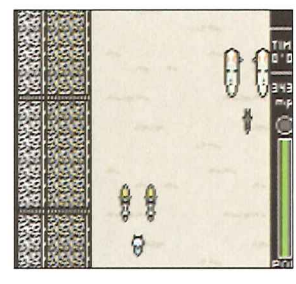
## Game Boy Color

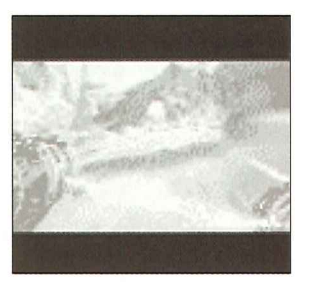


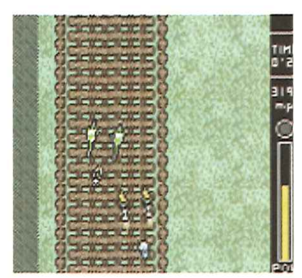
■ Son cinco mundos con cuatro pistas cada uno; la verdad es que resulta bastante corto.







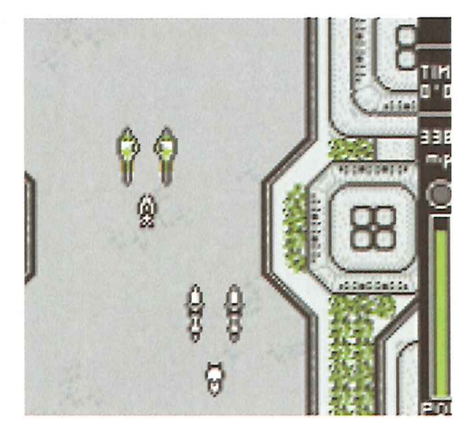


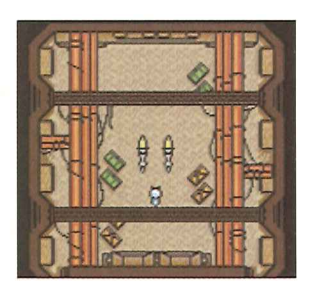


■ Recuerda volver con las naves nuevas a las carreras que no has podido ganar.



■ El cartucho guarda automáticamente todas las naves y pistas que alcanzas.



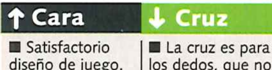


**Ficha técnica**

- Editor: **Nintendo**
- Desarrollador : **LucasArts**
- Jugadores: **1-2**
- Precio: **5.990 pesetas**
- Disponible: **Sí**

# STAR WARS: EPISODE 1 RACER

## ¿ESTÁS DISPUESTO A RECAER EN LA EPIDEMIA STAR WARS?

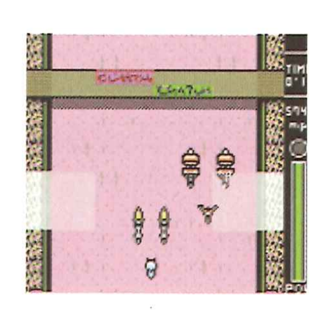


| ↑ Cara | ↓ Cruz |
|---|---|
| ■ Satisfactorio diseño de juego. ■ Revive la experiencia *Star Wars*. ■ El rumble incorporado es una monada. | ■ La cruz es para los dedos, que no paran un segundo. ■ Si lo juegas seguido te resultará un poco corto. |

**Las carreras de pods empezaban a caer en el olvido después de que el fenómeno *Star Wars* sufriera su efecto 2000, pero la salida de la versión portátil, en cartucho con rumble incluido y aprovechando un respiro de la avalancha Pokémon, viene dispuesta a extender de nuevo la fiebre Anakin Skywalker.**

Y el cartucho es realmente uno de los mejores juegos de carreras en la GB. El diseño es copia fiel de la versión N64, con cuatro carreras para escoger al comienzo, y el derecho a usar la nave de tu rival cuando lo derrotas. Hay un total de 20 escenarios con igual número de naves, y en cada momento puedes elegir en qué pista correr y con qué nave, si has vencido al anterior dueño, mientras el cartucho guarda bajo tu nombre los récords, las naves y las pistas abiertas. Y a la hora de jugar contra un rival humano (con el cable Game Link), puedes usar todas las naves que tengas almacenadas.

**LAS CUATRO PUNTAS DEL PAD Y LOS DOS BOTONES TIENEN FUNCIONES VITALES QUE NO PUEDES IGNORAR Y QUE NO DOMINARÁS DESDE EL PRINCIPIO.**



El juego está muy bien, no sólo porque evoca las carreras de pods con todo su peligro y las curiosas naves volando alocadas a través de escenarios tan diversos como extraños, sino porque brinda la sensación de controlar un aparato frágil y veloz, y sobre todo, que responde mansamente a tus órdenes. Pronto te das cuenta que todo depende de tus reflejos, de tu conocimiento de las pistas, de la nave que has escogido y de la velocidad con la que hagas brincar el pulgar izquierdo sobre las cuatro puntas del pad. En la pantalla tienes a la derecha la barra de averías y recalentamiento de la nave, el indicador de máxima velocidad (booster), el cronómetro y la posición que ocupas. Ves el recorrido con una perspectiva vertical, con lo cual no logras enterarte de las curvas hasta que estás entrando en ellas y dependes de una pequeña guía de navegación para alcanzar a reaccionar. Este es un truco simple pero efectivo: consigue provocarte la sensación de superar los 600 kms./ h.

Si eres de los que creen que un juego de carreras consiste simplemente en acelerar y dar curvas, tus pulgares se harán un nudo con éste. Las cuatro puntas del pad y los dos botones tienen funciones vitales que no puedes ignorar y que no dominarás desde el principio. Junto a la precisión necesaria para girar sólo lo justo en las curvas, tienes que pisar pad-abajo para frenar un poco en algunas ocasiones, tienes que pisar A+B para reparar las averías de la nave y tienes que pulsar pad-arriba para que el booster libere la máxima velocidad. Luego el mismo booster amenaza con quemarte los motores, así que tienes que combinar de nuevo A+B, y volver a activarlo mientras tomas las curvas con precisión milimétrica.

A pesar de la velocidad, en *Star Wars Racer* la técnica es más importante que los reflejos; a medida que vas memorizando el trazado de los recorridos el factor sorpresa se reduce, y lo que queda es tu capacidad de maniobra. Sin una conducción precisa y un sabio aprovechamiento de los recursos de tu pod no obtendrás buenas resultados. ★★★★

GAME BOY COLOR

# AVENTURAS DE BOLSILLO

**La Game Boy no para: síguele la pista a los últimos lanzamientos de esta plataforma cargada de presente y futuro.**



## BOMBERMAN QUEST

■ Editor: **Virgin**
■ Desarrollador: **Hudson**
■ Precio: **5.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**

**Otra víctima del terrorismo.**

■ El juego tiene un sospechoso parecido con Pokémon, tanto en la apariencia como en la historia y en el modo de juego. Bomberman, el protagonista, es una gran cabeza sobre un cuerpecito apenas visible que va por un mundo desconocido, metiéndose en cada casa que encuentra. Inmediatamente recuerda a Ash en Ciudad Celeste, y los escenarios de Pokémon. Y es que Bomberman Quest luce igual, sólo que en color. Además, también trata de capturar monstruos, pero en este caso se trata de unos con muy poco atractivo, simples bolas con grandes ojos que parecen movidas por el viento. Es evidente que Pokémon es un juego superior, pero Bomberman Quest se mantiene a flote gracias al continuo cambio de ítems que te exige. Esto es lo que hace posible que no te duermas; lo disfrutas cuando te das cuenta de que el juego no es tan simple si utilizas distintas armas, si mejoras las bombas, si guardas las partidas continuamente para no tener que recorrer todo una y otra vez y si encuentras el modo de eliminar los monstruos más complicados. Igual que en Pokémon, te pasas más tiempo en la pantalla de ítems que en la de juego, lo cual no está mal; pero, teniendo Pokémon, ¿para qué vamos a jugar Bomberman Quest? ★★★




## SUPREME SNOWBOARDING

■ Editor: **Infogrames**
■ Desarrollador: **Creations**
■ Precio: **5.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1**

**Es frío, y no por la nieve.**

■ El snowboard es uno de los deportes extremos de moda en todo el mundo, y eso se explica por el nivel de vértigo que sufres descendiendo en el hielo sobre una tabla, sin otro modo de frenar que los movimientos de la cadera. Con esto en mente, cualquier desarrollador que pretenda simular el snowboard se enfrenta a un asunto difícil; Supreme Snowboarding es el primer intento en esta dirección que llega a la Game Boy, y al parecer, el riesgo de estrellarse sólo lo han sentido sus creadores. Pues la pantalla no llega a mostrarte desniveles peligrosos en el terreno, ni la velocidad alcanza a asustarte, ni los efectos de sonido te recuerdan lo rápido que vas. Por lo tanto, olvidemos las pretensiones de simulación, y miremos si hay algo útil en el cartucho: tienes cuatro chavales y cuatro tablas para elegir, veinte figuras para lucirte y diversos descensos, con árboles, piedras, troncos, etc. Hay un modo entrenamiento, otro de campeonato y otro contra reloj y puedes activar la ayuda de un "fantasma" que te guíe para que mejores tu técnica rápidamente. Pero pronto ves que el cartucho es muy fácil, así que si invocas al fantasma te quedarás sin ningún reto. Por último, el título pasa desapercibido gráficamente, de modo que la experiencia "extrema" sólo la vivirá tu bolsillo. ★★




## MSS. PAC MAN

■ Editor: **Acclaim**
■ Desarrollador: **Namco**
■ Precio: **5.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**

**Los fantasmas no respetan a las chicas**

■ La chica Pac Man viene con un laberinto diferente, y con los labios maquillados; por lo demás, la experiencia de juego es la misma, la maldad de los fantasmas es igual y la concentración que necesitas aquí es tan alta como la que te hace falta en la versión macho. Los nostálgicos que no hayan podido olvidar sus primeras experiencias con videojuegos podrán comprobar hasta qué punto han envejecido sus reflejos, sobre todo en el subjuego llamado Super Pac Man, en el que es necesario recoger unas llaves para que se abran algunos corredores, con lo cual cada pantalla se complica más. Aquí el laberinto aparece más de cerca, lo cual favorece mucho la jugabilidad, pero es más interesante el subjuego de la versión de chico, donde juegas a Tetris de dos modos distintos, porque hay más variedad. La verdad es que el Super Pac Man resulta un poco confuso, y la píldora que te convierte en una bola veinte veces más grande es difícil de aprovechar. Por otra parte, hay que decir que si bien ambos juegos te ofrecen partidas cortas e intensas, la verdad es que se parecen mucho entre sí, tanto que no había necesidad de venderlos en cartuchos separados. ★★★




## STREET FIGHTER ALPHA

■ Editor: **Virgin**
■ Desarrollador: **Capcom**
■ Precio: **5.990 pesetas**
■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1**

**Un nuevo aspirante salta a la arena**

■ Una de las mejores noticias para los amantes de la acción cuerpo a cuerpo, que sólo contaban con una propuesta decente en el estupendo Power Quest, es la llegada de esta conversión para GB del clásico de lucha Street Fighter Alpha. A pesar de que la GB tiene muy pocos títulos de lucha para elegir, la aparición de éste brilla por méritos propios. Pues se trata de un título que ofrece personajes claramente dibujados y con mucha expresividad, variedad de movimientos defensivos y de ataque y velocidad de respuesta más que aceptable. Como es obvio; no tienes la cantidad de posibilidades del juego original, pero no creas que vas a sentirte artrítico; junto a los ataques habituales, con pies y puños, tienes saltos defensivos, golpes especiales, ataques diversos y súper combos que resultan estupendos para que tu rival entre en razón. Para los jugadores que encuentren un poco pesado el control manual de todas las combinaciones de botones, la opción de automático significa el fin de los problemas, y es posible activar también una defensa automática. Los luchadores son lo más llamativo en SFA. Cada uno tiene movimientos exclusivos, su propia silueta y su aspecto general, así que tampoco puedes quejarte del nivel de detalle. ★★★★



## HALLOWEEN RACER

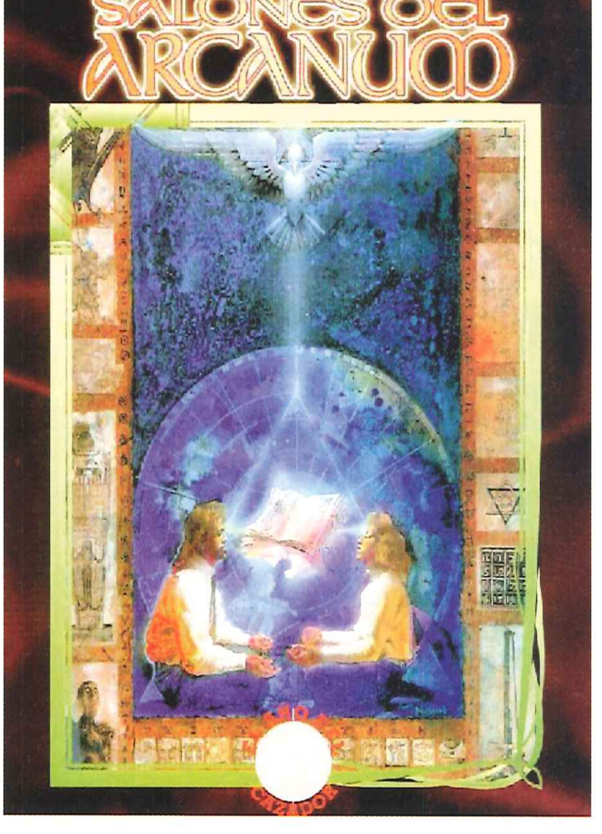
■ Editor: **Acclaim** ■ Desarrollador: **Namco** ■ Precio: **5.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí**
■ Jugadores: **1-2**

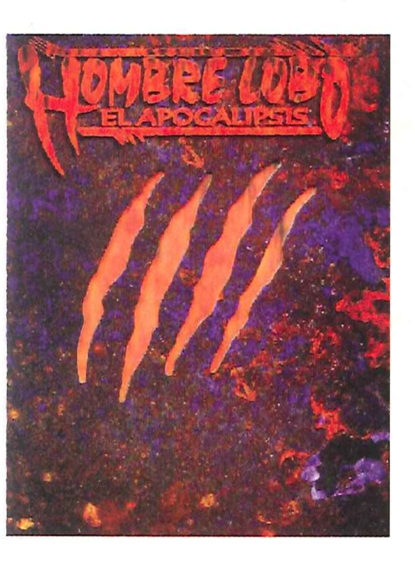
**Brujas por el desierto**

■ La GB aumenta a paso de tortuga su lista de juegos realmente veloces; Halloween Racer es uno de los últimos intentos de que se sienta de verdad el suelo volando bajo los pies con una portátil, pero el título llega tarde a su meta. Sin embargo, el colorido intenso y lleno de vida, y la variedad de escenarios hacen que el juego resulte muy atractivo visualmente y bastante original. Aunque más original es el tipo de personajes que corren por las pistas: brujas y espantapájaros. Y el escenario que recorren: desiertos. Brujas viajando sobre sus escobas por el desierto, un espectáculo realmente curioso. Avanzan esquivando tornados, caracoles, alambrados y otros obstáculos, y recogiendo rayos que les aumenten su velocidad, bajo atardeceres de colores mágicos. Si quieres conseguir suficiente puntuación tienes que recoger la botellas mágicas, y eso te detiene un poco; pero importa que en HR no sientas la velocidad, y que la carretera parezca una torre que unas veces se cae hacia un lado y otras hacia el otro; porque la apariencia es suficiente para que disfrutes con el juego. Además, las carreras ocurren en cuatro mundos diferentes, cada uno con 8 o más circuitos; y por momentos se ponen interesantes, cuando los reforzadores te envían con fuerza hacia delante. ★★★★

# VAMPIRO, UN MUNDO DE TINIEBLAS

**EL MES PASADO PUDISTE LEER EN ESTAS PÁGINAS UN COMPLETO ANÁLISIS DE *VAMPIRO, LAS MASCARADA*, UN MÍTICO JUEGO DE ROL NARRATIVO RECIÉN CONVERTIDO A RPG PARA ORDENADOR. SI ESE PAR DE PÁGINAS NO SACIARON DEL TODO TU SED DE ROL Y FANTASÍA ÉCHALE UN VISTAZO A ESTO, PORQUE HOY ES EL UNIVERSO LÚDICO DE *MUNDO DE TINIEBLAS* EL QUE PASA POR NUESTRA LUPA.**




Para empezar, te contaremos un terrible secreto. Tenemos pruebas de que existe una banda de ladrones de gafas que opera a nivel internacional. Esta gente se dedica a robar gafas para luego desmontarlas y combinar las distintas monturas y cristales para luego devolverlas al mercado, ganado así cantidades de dinero exorbitantes. Pero eso no es lo peor: sabemos también que lo de la gafas no es si no la tapadera de algo aún más siniestra, tal vez la financiación ilegal de un partido o el retorno de Teresa Rabal.

¿Sorprendido? Vaya, eso es porque aún no te has familiarizado con la lógica de *Mundo de Tinieblas*. Esta serie de juegos te introduce en un mundo en que NADA es lo que parece y TODO es fruto de una conspiración. Lógico, estamos hablando de un lugar en que seres de ultratumba combaten su aburrimiento milenario conspirando, ocultándose y excitando nuestra imaginación.

Lo dicho, tras *"Vampiro"* y debido al importante éxito comercial que supuso este juego empezaron a salir, uno por año, los siguientes juegos narrativos de la saga *Mundo de Tinieblas*. La filosofía era la misma: tapa blanda, idéntico sistema, numerosos complementos para conseguir más pasta y completar el juego y, sobre todo, el desarrollo de los aspectos tratados superficialmente en *"Vampiro"*.

Así, nos mostraron a los enemigos naturales de los Vampiros: los Garou u Hombres Lobo, ecologistas de acción directa y patada en la entrepierna, Luego llegó el turno de los Magos, los No-Muertos y con el último llegaron las Hadas todo un derroche de colorido hortera que ni el mismo Bowie en la época de *Ziggy Stardust* o la Reina Isabel de Inglaterra cualquier día de su vida.

Ninguno de estos juegos llegó a tener el éxito de *Vampiro*, o mejor, el del mito del vampiro. Se hacía necesario por parte de los jugadores una cierta flexibilidad de mente, había que entender el juego y en muchos casos (especialmente en *Mago*) conseguir cierto acuerdo entre jugadores sobre las reglas y los conceptos. Eso sí, superados estos obstáculos, las posibilidades que ofrecen van mucho más de lo que ofrecía el juego original.

La verdad, es que estas ediciones primeras salieron demasiado deprisa, o, tal vez confiando en que el sistema de juego ya estaba creado con *Vampiro*, el esfuerzo se centró más en la construcción de la historia propia de cada una de estas razas. El caso es que consiguieron una buena ambientación, pero con alguna pequeña deficiencia. La principal era que costaba hacer creíbles y coherentes los combates entre las distintas razas. Por ejemplo, un

Enfrentamiento entre No Muertos y Garous planteaba problemas técnicos que sólo podían resolverse interpretando las reglas y parcheando lo que se pudiera.

Enseguida aparecieron segundas ediciones en las que se aclaraban conceptos, se perfeccionaban las reglas y sobre todo se homogeneizaban, aunque no todo lo deseable, los cinco juegos, especialmente en materia de combate. También sirvieron para responder a dudas tan trascendentales como imbéciles. Dudas que solo un jugador de rol podría tener: "¿Que pasa si un Vampiro, se transforma en Hombre-Lobo y aprende magia (supongo que por correspondencia)?" o "¿Puede un mago al morir volver a la vida como hombre lobo y alimentarse de la sangre de un hada muerto-viviente?". Para todas estas tonterías tuvo la gente de White Wolf que inventarse sesudas respuestas que además tuviesen un ápice de coherencia. ¡Impresionante!.

En España, *La Factoría de Ideas* tiró por el camino de en medio y nos ahorró las primeras ediciones, publicando directamente la segunda de cada juego. Estas eran:

**HOMBRE LOBO, EL APOCALIPSIS:** Segundo juego, en este caso para llevar a los Garou en una lucha perdida. La Madre Tierra (Gaia) está herida, sus cicatrices son las ciudades, la deforestación y el

agujero de ozono, los espíritus desaparecen y los animales mueren. En medio de este panorama, los últimos guerreros de Gaia luchan literalmente con uñas y dientes contra todo lo que suponga un mínimo atentado contra el ecosistema. El juego incorpora elementos clásicos de la literatura sobre hombres lobo, como la bala de plata o la luna llena, pero es muy curiosa la interpretación de la licantropía, no como enfermedad, sino como herencia genética, y la naturaleza física y espiritual de los Garou.

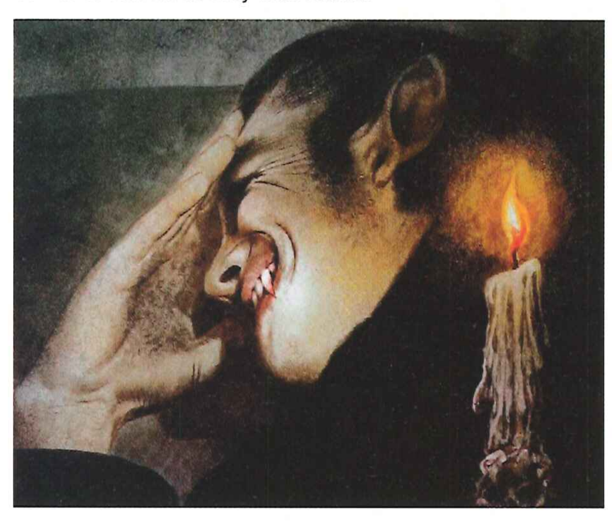
De todos sus complementos destaca por lo infumable su homólogo histórico, *Hombre Lobo Far West,* solo para incondicionales del Western y los hombres lobo. Vamos un juego digno de película de Jess Franco.

**MAGO, LA ASCENSION:** El más incomprendido después de *Changeling,* pero que ha ido ganando cada vez el sitio que le corresponde. Es sin duda el que mas posibilidades ofrece, hablaremos de el largo y tendido el próximo mes.

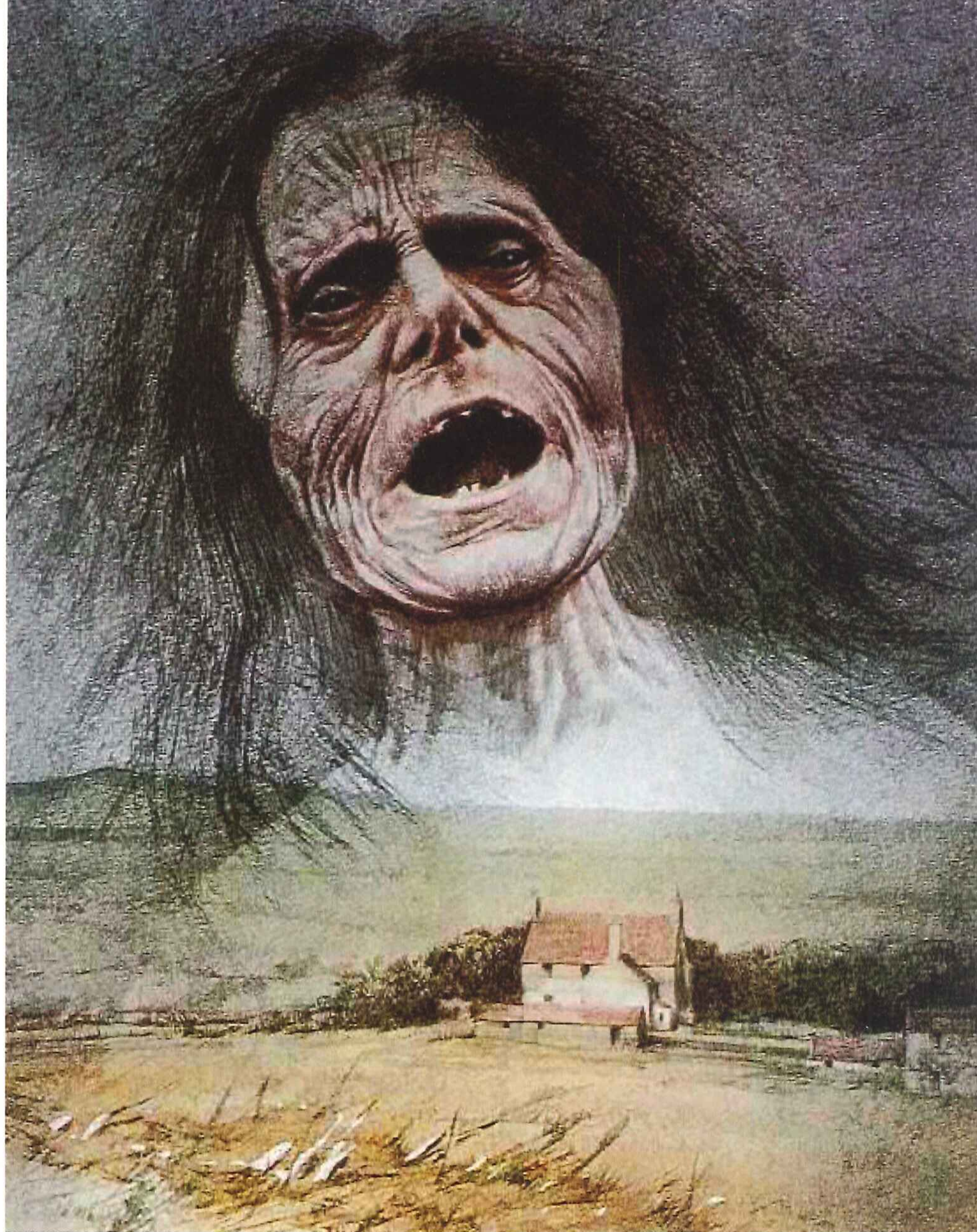
**WRAITH, EL OLVIDO:** Aquí la cosa empieza ya a hacerse tan siniestra que roza el cachondeo y la pachanga. El juego está ambientado en un submundo espiritual donde los no muertos luchan por el poder como si se tratase de afiliados al mismo partido político.

Pierde el gancho romántico que podría tener la figura del alma en pena y además se añade la dificultad de llevar un personaje y medio, algo llamado *la sombra*, un alter ego de la maldad del difunto. Normalmente la suele llevar el narrador (aumentándole el trabajo) o bien se reparten entre los jugadores, pero realmente es un engorro el tener que desarrollar parte del personaje de otro compañero de juego. La estética está a medio camino entre *Bitelchus* y *HellRaiser*.

La verdad es que, aparte del que se titula *Resucitados*, no hay ningún complemento digno de mención. Pero si tomamos el propio juego como un complemento para los demás es realmente muy interesante.







Para finalizar se espera próximamente *Wraith, La Gran Guerra,* ambientado en la primera postguerra mundial. Promete muchísimo más que el primero. Veremos.

**CHANGELING, EL ENSUEÑO:** Aquí llegamos a lo más duro. Parece ser que tras realizar todos los juegos anteriores a sus creadores les quedaba una única neurona, y además perseguida por los restos de sustancias estupefacientes que quedaban en sus pobres cerebros.

La presentación de la primera edición rompió, por su colorido, con la línea de sus antecesores, si bien en la segunda (la que se distribuye en España) se ha vuelto a un luto riguroso motivado por necesidades económicas más que de ambientación. Demasiado poco glamour para un juego de hadas.

Básicamente es una mezcla entre *El sueño de Una noche de Verano* y *Pulp Fiction*. Las hadas perdidas en nuestro mundo buscan la Arcadia, una especie de mundo espiritual lunar (no es cachondeo, lo dice el juego).

El homologo histórico de *Changeling* está ambientado en los años 60, pero parece improbable que vaya a editarse en España algún día. Actualmente los derechos han sido vendidos al sello Arthaus en lo que parece ser un claro sálvese quien pueda. No obstante, la primera edición inglesa es digna de coleccionistas.

Y nada más por hoy. Seguimos el mes que viene.

**■ De la Praga medieval al Londres de hoy en día, el juego de PC nos introduce en el elaborado y sugerente submundo de Vampiro, La mascarada.**



■ Este mes se editan varios RPG en varias plataformas. No os perdáis los análisis de *Grandia y Planescape Torment.*

# ¡MAYDAY, MAYDAY!

## CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA

**CÓMO** CAMINAR A LO EGIPCIO

# TOMB RAIDER: LA

Formato: **PlayStation PC** | Editor: **Eidos** | Precio: **6.990 pesetas** | Jugadores: **1** | ★★★★★

**Lara vuelve a las andadas. Cargando con los peligrosos fosos, los malvados secuaces y las criaturas sobrenaturales de las criptas. Sólo la aventurera más preparada escapará de ser hecha rodajas por un esqueleto o algún ninja. Aquí están los consejos de *Top Juegos* para mantener viva a la Srta. Croft.**


■ Egiptología de susto.

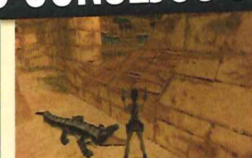


## DIEZ BUENOS CONSEJOS PARA *TOMB RAIDER 4*



### 1. Problema puntiagudo

En la Cámara De Sepultura, te deslizarás dentro de una habitación con dos estatuas que están enfrente una de la otra y una palanca entre dos pisones. Acciónala y corre rápidamente a través de la puerta abierta en el otro extremo de la habitación. Agarra rápidamente la Mano de Orión y salta antes de que el sol y la luna del muro ganen terreno y destrocen a Lara con sus grandes pinchos.



### 2. Hasta luego...

El cocodrilo es una asquerosa bestia que puede atrapar fácilmente a Lara entre sus fauces, ya sea sobre tierra o debajo del agua. Como ocurre con muchos de los animales de *Tomb Raider*, como perros rabiosos y venenosos escorpiones, la mejor manera de despacharlos es disparar tu arma mientras saltas hacia atrás.



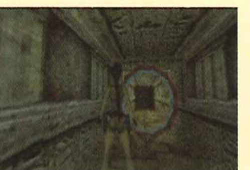
### 3. ¡Cucarachas!

La Tumba de Semerkhet guarda una desagradable sorpresa. Cuando te deslizas en sus profundidades, docenas de escurridizas cucarachas aparecen y siguen a Lara, con la intención de darse el gran festín. No puedes disparar a los dichosos bichos, así que tendrás que saltar y agarrarte a las barras que hay encima de ti. Muévete a través de la habitación sosteniéndote en las barras y alcanzarás una habitación que atesora una vara de bombero.



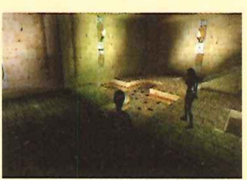
### 4. A jugar

Estos guardias vestidos de un sospechoso azul celeste son bastante hábiles, y ambos sostienen pistolas y una estupenda gran espada. Mátalos y mátalos bien con un disparo en la cabeza, usando la siempre segura escopeta. Intenta acertar y derriba a los hijos de la momia con una bala, ahorrando preciosa munición. Tirado.



### 5. El Círculo del Cuchillo

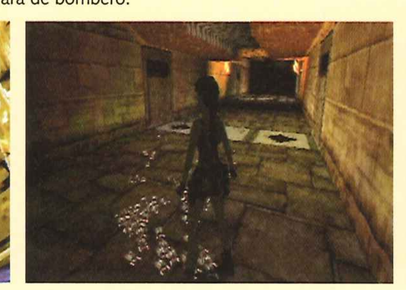
En el Guardián de Semerkhet encontrarás estos dispositivos con cuchillos que asoman dentro y fuera. No puedes caminar a través de ellos; la única manera de pasar el trago con mínimo daño es cronometrar una carrera, presionar R2 para ir de prisa y después apretar ⓞ para dar el salto. Cualquier daño que recibas debería compensarse con un paquete de curación.

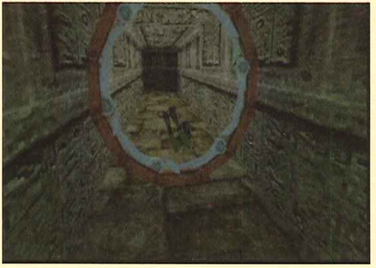


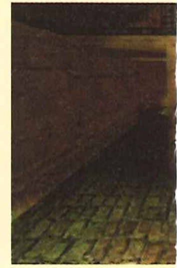
### 6. Espejito, espejito

En las Ruinas Costeras, necesitarás la ballesta para el juego de tiro de la Pirámide. Ganar este juego te proporcionará una moneda que usarás en la Máquina de la Fortuna. Dirígete a la habitación que está subiendo las escaleras en frente de la pirámide. Ten cuidado, ya que hay numerosas trampas de pinchos, que podrás ver reflejadas en el espejo. Usa la moneda para tomar la ballesta y salir sana y salva.









# TRUCOS PARA 19 JUEGOS

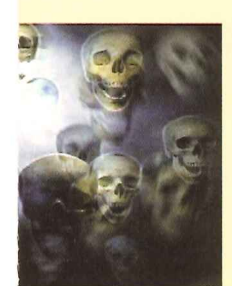


## BIENVENIDOS



■ Bueno, la cosa se pone seria. Ni un solo chiste más sobre las «pirámides» de Lara o las «monerías» de Donkey Kong 64. Compañías desarrolladoras, se acabaron los días en que mirabais al esforzado jugador por encima del hombro con vuestra actitud del tipo «nosotros lo sabemos todo y tú no». *Top Juegos* ha descubierto sus secretos. Y estamos decididos a difundir esa información. Ustedes serán quienes sufran las consecuencias de este motín. Esperen y vean...

# LTIMA REVELACIÓN





■ La muerte nos llega a todos.







### 7. Enemigos en los huesos

Estos descarnados adversarios son difíciles de matar. Dan brincos aquí y allá y te persiguen con una insistencia que asusta. Las pobretonas armas que Lara tiene al principio no te servirán de mucho; ella tendrá que emplear la escopeta para enterrar estos huesos. Dispara saltando hacia atrás para conseguir el máximo efecto y esquiva el juego de espadas del esqueleto al que te expondrás.



### 8. Asalto en la Sala

En la Sala de Demetrius entrarás en una habitación con retratos en las paredes. Dirígete hacia las escaleras a la derecha y recoge el Nudo de Pharos; marcha después hacia las escaleras que están al otro lado de la habitación. Conseguirás ver una escena que muestra a Von Croy, después cargarás contra sus amigos ninja. Toma una escopeta, da un salto y dispara hasta que los enemigos estén muertos. Ja.



### 9. Quemada

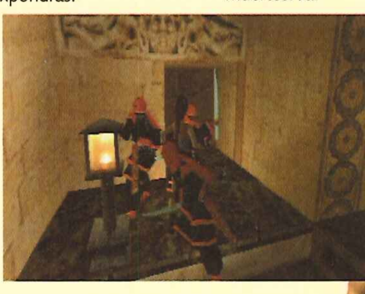
Locos hombres con hachas están al acecho en la Biblioteca Perdida, y son más rápidos y malvados que los esqueletos. Dispara a la gema incrustada en sus pechos con tu ballesta. Son duras como clavos, así que habrás de disparar tres o cuatro veces para acabar con sus brillantes, metálicos traseros.



### 10. Un monstruo muy enrollado

Finalmente, la más temible y demoníaca aparición te espera en la Aventura Egipcia. A medida que entres en las torres, verás un terrorífico sarcófago. Acércate al borde poco a poco hasta que se balancee violentamente, se abra y una amojamada y cutre momia se caiga, su cabeza girando en un terrible espectáculo (terrible por su incapacidad para herirte de cualquier manera). ¡Aaaagh!





■ Ella necesita tu ayuda, guía y protección. Vamos, aplícate.

PLAYSTATION

# CÓMO APLASTARLOS A TODOS EN DEMOLITION RACER

**Accede a todos los coches y a todos los circuitos con nuestro repertorio de códigos.**







**■ En el menú principal introduce ⊗, ⊗, ▣, ▣, △, △, ◎, ◎. Mientras introduces el código irás pasando por diferentes menús. No te preocupes, es normal. Si los coches y circuitos han sido desbloqueados oirás un ruido de motor que quiere decir que lo mejor está a punto de empezar.**





PLAYSTATION

## APE ESCAPE

■Tú sigue pasándotelo de miedo con tu red. Pero no olvides tomar buena nota de este puñado de truquillos.
**Balas de 99 explosiones:** Activa la pausa y pulsa R2, Abajo, L2, Arriba, derecha, Abajo, Derecha, Izquierda.
**Para ahorrarte una vida si caes por el acantilado:** Aprieta Start y elige Salir.
**Túnel secreto en las Ruinas Oscuras:** Encuentra la señal de stop y retírala del medio. Aparecerá un flamante túnel.
**Espejo retrovisor en el minijuego de esquí:** Aprieta L1 o R1 mientras esquías. ¿A que es estupendo?



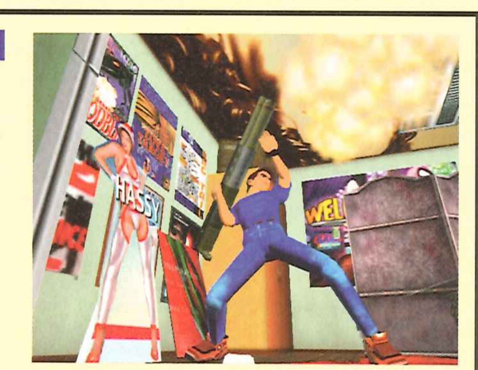


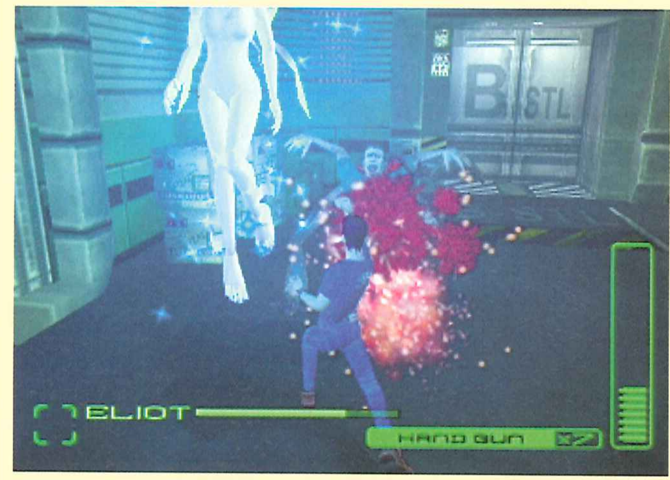
DREAMCAST

## BLUE STINGER

■ Tarde o temprano encontrarás el banco Kimra. Si no tienes nuestros códigos no te servirá de nada, pero si los tienes, amigo, vas a ser muy rico.

**3532 20 dólares en la tarjeta de Eliot**
**1008 4.000 en la tarjeta de Kimra**
**1861 5.700 en la de Yucatan**
**1394 6.000 en la de Bermuda**










# CÓMO SER MÁS ASTUTO SIN PEGARTE UN SUSTO EN... TRICKSTYLE

**Dale a la tabla y «surfea» a lo grande con estos fantásticos consejos.**




■ **¿Quieres tablas nuevas?** Pues lee con atención.

**Combat Board:** Líate a tortas con el Jefe del Reino Unido y será tuya.
**Turbo Board:** Deja K.O. al mandamás de Estados Unidos para que sea tuya.
**Trick Board:** Derrota al Jefe japonés y ya puedes trampear por ahí.

■ **Salida Turbo:** Cuando aparezca «GO!», pulsa el botón superior derecho. Esto te permitirá tomar la salida a toda pastilla.

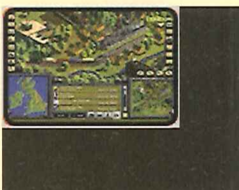
■ **Trucos especiales:** Busca los globos escondidos en cada nivel. Flotarán cerca de tu tabla una vez hayas descubierto uno. Antes de que desaparezca, pulsa B para realizar tu maniobra especial de experto monopatinador. Cuando el globo esté en tu poder, vigila que no te lo roben los demás patinadores con sucias maniobras. ¡No saben perder!

## ¡Trucos!

Introduce lo siguiente en el menú de trampas:

**TRAVOLTA**
**Movimientos especiales sin límite**
**INFLATEDEGO**
**Cabezas grandes**
**CITYBEACONS**
**Lo abre todo.**
**TEAROUND**
**Siempre ganan**
**IWISH**
**Tiempo ilimitado**











## GTA2

■ Vacilones y gentuza diversa, acercaos. ¡Aquí tenéis trampas por un tubo, sed malos!

Para activar estos trucos, teclea GOURANGA como tu nombre, y luego:

**GODOFGTA**
**Armas**
**MUCHCASH**
**500.000 dólares**
**BUCKFAST**
**Civiles psicópatas**
**RSJABBER**
**Imbatibilidad, con excepción de la electricidad**
**GOREFEST**
**Festival de sangre**
**LOSEFEDS**
**Sin policía**

Comprueba que el sistema de juego esté preparado para dar esquinazo a la «poli».



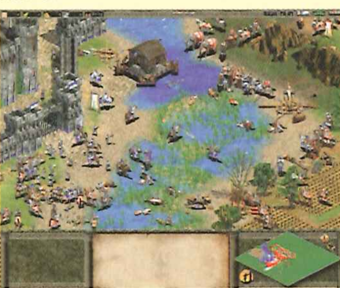




## AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

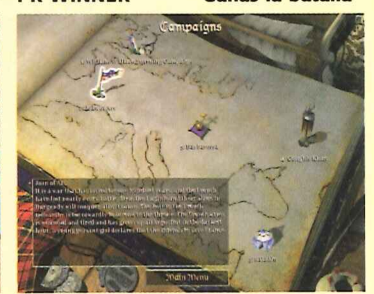
**Conviértete en el Rey Farsante del Imperio de las Mentiras.**

■ Activa el menú de trampas pulsando enter, teclea el código y pulsa enter de nuevo.





| | |
|---|---|
| **ROBIN HOOD** | **1.000 puntos de oro** |
| **CHEESE STEAK JIMMY'S** | **1.000 de comida** |
| **ROCK ON** | **1.000 de piedra** |
| **LUMBERJACK** | **1.000 de madera** |
| **AEGIS** | **Construcciones inmediatas** |
| **MARCO** | **Mapa detallado** |
| **GAIA** | **Controlar animales** |
| **RESIGN** | **Perder la batalla** |
| **TO SMITHEREENS** | **Saboteador** |
| **BLACK DEATH** | **Elimina a todos los adversarios** |
| **TORPEDO x (x es un número elegido)** | **Elimina al adversario seleccionado** |
| **I R WINNER** | **Ganas la batalla** |



# CONSEJOS CLÁSICOS

**Oooh, ¿te acuerdas de cuando podías dejar tu PlayStation a la vista de todos y al volver aún podías encontrarla en el mismo sitio?. Aquello sí que eran buenos tiempos.**



PLAYSTATION

## MICRO MACHINES V3

■ Introduce estos códigos en la pantalla *Name Entry* para acceder a subjuegos y modos complementarios.

GIMMEALL
**Todas las pistas para varios jugadores**
CATLIVES
**Nueve vidas para modo de un sólo jugador**
NOTANKS
**Los tanques no pueden disparar**
TANKS4ME
**Tanques en todas las pistas**
WINTERY
**Carreteras resbaladizas**



PC

## PANDEMONIUM

■ Truquillos para introducir en la pantalla de códigos:

ILLBBACK
**Imbatibilidad**
COMNDOWN
**Todos los niveles**
PBWIZARD
**Modo máquina del millón**
CANTSTOP
**Rápido**



N64

## S.C.A.R.S

■ ¿Quieres coches y copas de más? ¡No hay problema! Introduce estos códigos de la suerte en el menú *Options*.

LGSSSX
**Copa de cristal**
CRKKYY
**Copa de diamantes**
DZPKKK
**Copa cenit**
SDSSRT
**Coche escorpión**
NRNNRR
**Coche leopardo**
TRTTLL
**Coche cobra**
YMSTTR
**Coche pantera**
PXPRTS
**Modo para expertos con vehículos secretos incorporados**




GAME BOY

## LEGEND OF THE RIVER KING

■ ¿Quieres ser rico sin hacer demasiado el oso? Perfecto. Simplemente, coge una mosca como cebo y la caña y dirígete al arroyo. Allí un tío te preguntará por Ayu, con quien seguirás pescando con tu gran caña. Si se acaban los peces, ve a la otra orilla donde muchísimos más pececillos esperan a que los atrapes.



PC

## RAILROAD TYCOON

■ Sé tan rico como Botín. Pulsa F1 luego Shift + 4 tantas veces como quieras para hacer pagos de 500.000 dólares.





PLAYSTATION

## THREE LIONS

■ Para todos los equipos que están ocultos, dirígete a la pantalla Team Selection y pulsa L2, izquierda, R2, R1, L2, derecha. Luego selecciona «Europe» y pulsa izquierda para abrir el grupo oculto de 14 equipos de fútbol. ¡Chúpate esta! ¡Deja la portería como un coladero!








N64

## WAVE RACE 64

■ Para una salida turbo, mantén el botón de aceleración presionado justo antes de que el locutor diga «Go!». Cuanto más cerca lo hagas del aviso, a mayor velocidad irá tu *jetski*.

PLAYSTATION

## TEKKEN

**Continua Galaga:** Pulsa *Select* cuando aparezca «Number of hits»
**Fuego Rápido Galaga:** Mantén el Triángulo presionado cuando juegues Galaga
**Dos jugadores Galaga:** Mantén L1 + Triángulo + x mientras el juego se carga.

GAMEBOY

## MARIO GOLF

■ Sigue nuestras indicaciones y encontrarás unos cuantos champiñones mágicos.



**1.** Dirígete a la habitación que se encuentra a la derecha de la del Director y examina el armario de la izquierda.

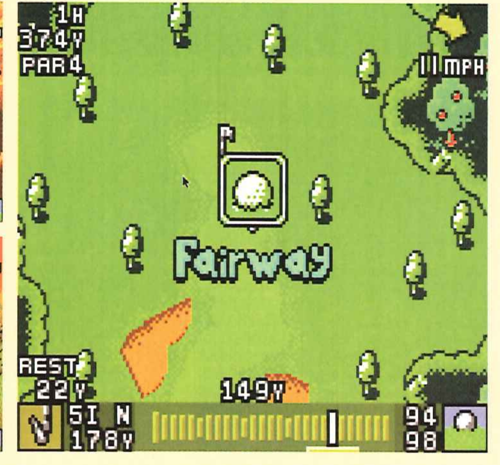
**2.** Registra el armario del refugio que el Fundador del Club tiene en el bosque (cuando te sea posible).

**3.** Busca en los arbustos de la izquierda del punto de llegada del Castillo de los Melocotones.

Esto es pan comido, pero no olvides que el Gran Mario te vigila.








NEO GEO

## METAL SLUG 1ST MISSION

■ ¿Quién dijo que las consolas son cosa de hombres? Acábate el juego y quédate a ver los títulos de crédito. Después tendrás la opción de jugar con un personaje femenino.

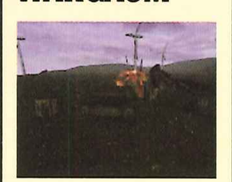
PC

## FIFA SOCCER 2000

■ Los rumores eran ciertos, Robbie Williams está escondido en un rincón de tu FIFA 2000. Elige el modo de partidos amistosos y selecciona Resto de Mundo y el equipo Special Guest. En este último juego está la estrella del pop británico. ¿No te hace demasiada ilusión? Vaya, cuestión de gustos.

PC

## WARGASM



■ ¿Trampas en la guerra? ¡Cómo no! Presta atención:

En primer lugar, ve al menú de operaciones y escoge un mapa. Selecciona un escenario y un tipo de armamento, luego espera que el juego se cargue. Ahora, cuando elijas en qué puntos del mapa vas a desplegar tus tropas, teclea «40hourweeks» y pulsa *Enter*. Entra en el menú principal, ve a *Options* y haz un click sobre «Detail» donde verás como el botón de trampas se activará mediante una «X» roja. «Cliquea» sobre ella para que cambie al color verde y así embarcar hacia una gran bacanal de sangre y destrucción. ¡Sííí! El mundo te necesita.

**Top Juegos ha decidido ponerse manos a la obra y ha preparado algunos retos para ti. ¿Eres lo bastante atrevido como para aceptarlos o eres tan sólo un charlatán? Ha llegado la hora en que debes demostrar de lo que eres capaz. ¿O tienes miedo?**



PC

## GTA2

■ Desafío: **el temblor de los cohetes**

■ Es hora de dar rienda suelda, una vez más, a aquellas tendencias psicópatas reprimidas. En la primera misión de instrucción, empieza en el callejón de atrás donde un teléfono suena. Descuélgalo y contesta, ve a la izquierda y luego sigue recto arriba hasta que encuentres una valla. Ahora ve otra vez hacia la izquierda, allí deberías hallar un lanzacohetes de fácil manejo. A continuación, dirígete recto arriba hasta que llegues a la carretera principal. El desafío consiste en causar el mayor destrozo material valorado en dólares que puedas con tus cinco cohetes, sin chamuscarte. *Top Juegos* ha conseguido causar pérdidas de hasta más de 2.500 dólares. ¡A por ello!




GAME BOY

## SUPER MARIO BROS DELUXE

■ Desafío: **correcaminos Mario**

■ ¡Corre Mario! ¡Corre como el viento! El truco para conseguirlo requiere que vayas como una bala por los diferentes niveles. Elige el primer mundo, nivel uno e intenta hacerlo tan rápido como puedas hasta el final sin causar víctimas, acumulando bonificaciones y usando tuberías para hacer atajos. Deberás mantener pulsado el botón B durante casi todo el nivel, y calcular el tiempo de los saltos para no aplastar a los malos. Si metes la pata, tienes que empezar el mismo nivel de nuevo. *Top Juegos* consiguió que nuestro valeroso Mario cosechara una mejor puntuación sobrando 324 segundos. Así que ¡ánimo!

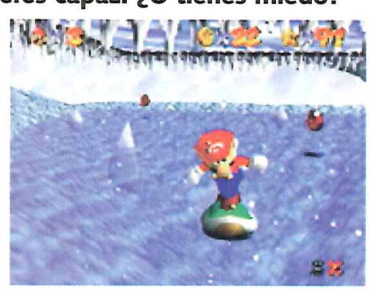


PLAYSTATION

## THIS IS FOOTBALL

■ Desafío: **gol del portero**

■ Es tu oportunidad de pasar a la historia. Tienes que marcar un gol con tu portero. Simplemente, pásale el balón atrás y empieza una espectacular carrera dejando sentada a la defensa contraria. Si él pierde el balón, volverá corriendo atrás hacia la portería, así que protege el balón atrás con la ayuda de tus compañeros y pásasela otra vez. Te será de ayuda usar R2, que proporcionará al portero mayor agilidad para cargar sobre los otros jugadores. No es legal, pero es una manera divertida de marcar que será recompensada con interesantes comentarios posteriores.



N64

## SUPER MARIO 64

■ Desafío: **el delirio de las cuatro torres**

■ Esto requiere un gran control y habilidad para volar. Dirígete hacia el dibujo de un sol que hay en el suelo de la casa y mira al sol del techo pulsando Arriba. Ahora Mario empezará a volar, así que el objeto rodeará las cuatro torres de ladrillo, luego, sin peligro, aterriza en la plataforma central antes de que se agote el tiempo de vuelo. Tienes que ser rápido, y si chocas contra alguna de las torres, te estamparás contra el suelo. Si lo consigues, intenta completar el desafío tres veces seguidas. Consejo: dirígete hacia la primera torre que está inmediatamente a tu derecha para obtener una buena salida y mantén alta tu velocidad.

PLAYSTATION

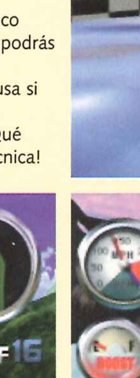
# HYDRO THUNDER

**Una selección de buenos consejos para corredores impresionables.**

■ **SalidaTurbo:** Mantén presionado el botón superior izquierdo mientras el juego se esté cargando. Cuando el número tres se apague, suelta el botón izquierdo y mantén el superior derecho. Ahora, cuando el número dos se apague, suelta el derecho y mantén el izquierdo. Finalmente, cuando el número uno se apague, suelta el izquierdo y mantén el derecho. Saldrás como un cohete. ¡Buena suerte!

■ **Estrategias de carrera:** Completa el modo Fácil en tercera posición. Queda segundo en el de dificultad intermedia. Gana el modo difícil. Si haces todo esto obtendrás carreras de bonificación en las que tienes que acabar primero. Repite hasta que domines el juego, luego estarás preparado para competir con quien te echen delante.

■ **Sin pausa:** Un poco rollo, la verdad, pero podrás ver la pantalla sin el molesto menú de pausa si pulsas X + Y cuando aparezca el menú. ¡Qué adelantada está la técnica!

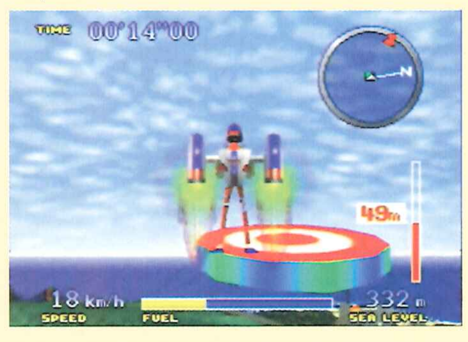




N64

# PILOTWINGS 64

■ Cosas de Shigeru. Ve a la clase B con el helicóptero y vuela hacia el monte Rushmore. Dispara a la cara de Mario (un cambio de *look*) y se transformará en Wario. Insuperable.



## AL CIERRE

**¿Puedes creerlo? Otra inyección de adrenalina ha terminado y todo el mundo es un mes más viejo, más ingenioso y más sabio. Top Juegos promete no descansar hasta que hayas superado cada problema, cada nivel y cada juego que exista en el mundo mundial del entretenimiento tecnológico. A Dios ponemos por testigo de que... Bueno, hora de irse a casa. Hasta pronto.**



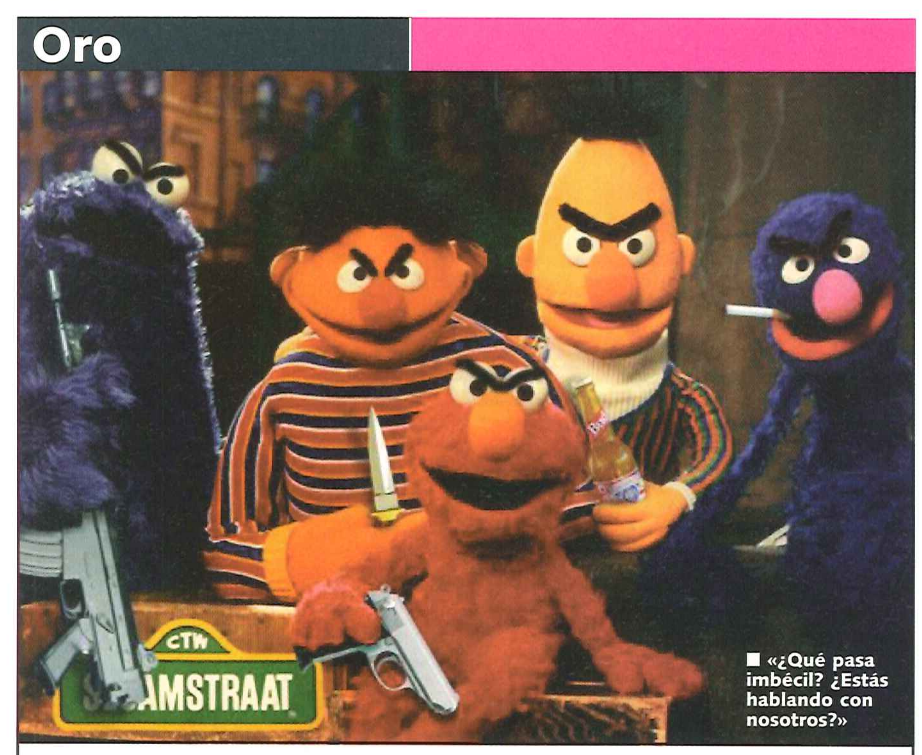

Si tienes algo que decirnos, escríbenos a Top Juegos- El hogar del truco, MC Ediciones Pº San Gervasio 16-20 08022 Barcelona.

**O envía un e-mail a Topjuegos@mcediciones.es**



**En esta nuestra sección de Internet no nos vamos a limitar a enseñarte cosas políticamente correctas. No nos engañemos, una buena parte del material de la Red es pura basura, pero a ti la basura te gusta, y por eso tu factura telefónica no deja de engordar desde el día que te conectaste. Acompáñanos y visitaremos juntos alguna de tus webs favoritas. Bueno, algunas sólo, que esto también lo leen los niños.**

## Oro



«¿Qué pasa imbécil? ¿Estás hablando con nosotros?»

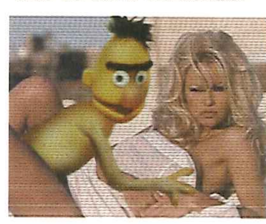
# UN TIPO RARO

**Todos los que hemos navegado alguna vez hemos buscado la parte oscura de algún personaje público —si alguien ha encontrado las fotos de Beckham luciendo de los tangas de su Spice-Girl que me mande la dirección—, así que ha llegado la hora de conocer al verdadero Blas de Barrio Sésamo. Sí, supongo que ahora hundiré la infancia de más de uno, pero tras el inofensivo teleñeco se esconde un personaje de lo más cruel y activo.**

Para demostrarlo está la web *Blas es malvado* (http://www.fractalcow.com/bert), llena de documentos y fotos que demuestran la aborrecible maldad del personaje. Nada más entrar ya nos encontramos la foto que la policía de L.A le sacó tras detenerlo por tráfico de drogas. Pero eso no es todo, en el interior encontramos desde fotos de su época de general de Hitler hasta un documento que deja entrever que estaba involucrado en el asesinato de JFK. De todas maneras no penséis que Blas siempre está haciendo maldades, también tiene tiempo para otros menesteres, como bien demuestra la foto extraída del vídeo con Pamela Anderson.

Aún así y por increíble que parezca, Blas aún no ha conseguido llegar al top ten de los más buscados por el FBI (http://www.fbi.gov/mostwant/topten/tenlist.htm), pero no os preocupéis, que lleva camino.


«Adolf Pam, os dije que esto no iba a funcionar.»



## Plata

# MANGA MANÍA

**Échale un vistazo a esta web de japodelicias en que conviven los Pokémon, Son Goku y demás en perfecta harmonía.**

Si eres un vicioso de los dibujos japoneses, seguro que esta página te gustará. En http://japanimation.com encontrarás montones de cosas de *Dragonball*, *Sailor Moon*, *Pokémon* y muchos otros de tus mangas favoritos.

Lo primero que ves al entrar son varios menús desplegables que te permiten seleccionar las diferentes series y te llevan a las distintas páginas. Tienes tres posibilidades: las de los fans, la de japanimation y la típica tienda donde dejarte la mensualidad. Esto de la tienda tiene mucha gracia, ya que el surtido de productos llega a cotas alucinantes y además de las típicas camisetas o alfombrillas para tu ratón, puedes encontrar hasta unos magníficos manteles de *Dragonball*.

Esta subweb creada por y para fans presenta un material bastante seductor. Está estructurada de tal manera que puedes navegar fácilmente entre las diversas secciones. Destaca una dedicada a los personajes, —aquí encontrarás las imágenes y los datos de todos los Pokémon—, una con unos links bastante interesantes, otra con comentarios sobre la serie y una especie de resumen de los capítulos. Vamos, que éste es el lugar a visitar si lo que quieres es saberte la vida y milagros de todo el mundo manga.

Otra propuesta muy interesante es el concurso que han organizado para cambiar su logo. Si consigues realizar el dibujo ganador te harás con un dineral en productos manga.

Resumiendo, que empiezan los dibujos de la tarde. Si quieres estar a la última de lo que pasa en los dibujos nipones, no te demores ni un instante y date una vueltecita por www.japanimation.com.




## y bronce

# Buscando, me paso el día buscando...

**¿Qué pasa cuando necesitas información sobre un personaje de videojuegos, Mario por ejemplo, y te adentras en el cibereespacio de la información on line para ver qué te cuentan? Pues esto:**

■ **http://www.mario.com**
Una de las páginas más inútiles de la red, ya que sólo dice "Welcome to MARIO.COM". ¿Quien será el enfermo que pague un dominio para esta chorrada?

■ **http://www.geocities.com/Athens/5229/recipe/recipin2.htm**
Esta es la página "Mario's Recipe Book Emporium" donde puedes encontrar referencias a multitud de libros de cocina, desde los más típicos hasta cosas tan extravagantes como libros de cocina Amish con los que te sentirás como Harrison Ford en *Único testigo*.


La fauna de internet. Ojo que muerde

■ **http://www.pat.net/~pat/mario/**
Una pagina sobre un sugar glider, una especie de animalillo raro. (Ver foto)

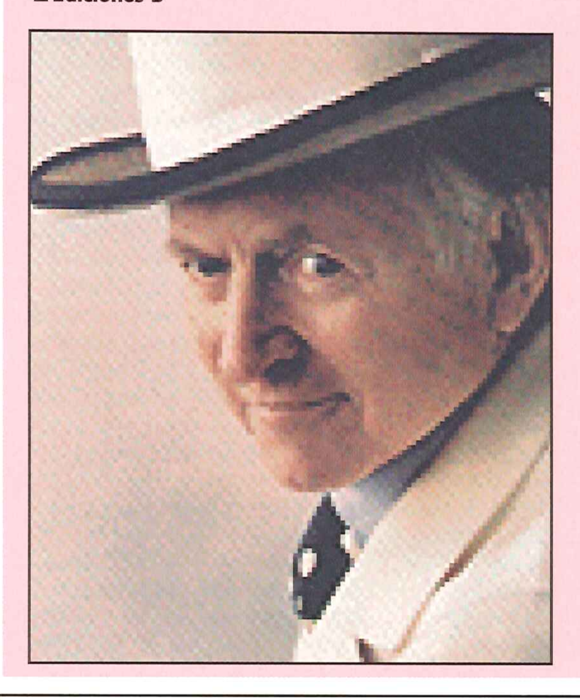
■ **http://www.orions.ad.jp/c/urls/word/m/a/rio.html**
Una especie de buscador fonético para japoneses. Una locura que sólo podían pensar nuestros queridos nipones. En esta página Mario se transforma fonéticamente, de manera que puedes acceder gracias a un conjunto de links a páginas sobre marines, marihuana o "maricas". Increíble.

■ **http://www.naxs.com/people/mmachi/mafia/**
Una página donde puedes encontrar la historia real de la mafia en los EEUU. Además está la biografía completa de los 50 mafiosos más famosos.

## Nuestra apuesta del mes

# TODO UN HOMBRE

■ Tom Wolfe
■ Ediciones B



**Es curioso lo que consigue la gente que escribe bien. Muy curioso. Consiguen que largas y minuciosas descripciones no te den ganas de ir directamente a los diálogos o que una ingente cantidad de personajes no te parezca un caos. De hecho, libros como *Todo un hombre* pueden conseguir hasta que te olvides de la tele. Y eso tiene mucho mérito.**

Tom Wolfe ha escrito una novela de puro entretenimiento con sabor agridulce. Páginas y páginas con un elevado poder adictivo que, además, aprovechan que te tienen atrapado con la trama para hacer un incisivo análisis de la hipocresía y la corrupción social. Un trabajo de ingeniería en la estructura y unos personajes fantásticos son la parte amena y bondadosa del libro. Eso sí, la mala leche del autor exige que el lector que se enfrente a él no sea muy proclive a la depresión o al pesimismo.

Hay quien dice que *Todo un hombre* es un libro excesivamente ambicioso, que intenta abarcar demasiado y acaba quedándose en una mera recopilación de personajes. Como si de una lista del súper se tratara, vamos. Dado que semejantes críticas suelen acompañarse de un recuento de los personajes nombrados (una cifra exorbitante, la verdad), puede recomendarse a estas voces discordantes que relean la novela y que, esta vez, no lo hagan a modo de ejercicio mental. Y es que el gran logro de Tom Wolfe es que te absorbe con su ritmo y te mete tan dentro de la acción que cada giro, cada pausa, cada divagación parecen fluir naturales y reales, como si no pudiera suceder de otra manera.

Al final, uno llega a olvidarse de que está leyendo al autor de *La hoguera de las vanidades* y, de hecho, se olvida de estar leyendo a nadie. Pasa que uno llega a creerse que es él mismo quien está observando la realidad de Atlanta. ¿Quién conoce si no las desgracias del promotor inmobiliario venido a menos o de ese abogado negro que parece blanco? Y para conseguir esto, *Todo un hombre* tiene que ser todo un libro.

***Eugènia de la Torriente***

## La melancólica muerte de chico ostra

■ **Tim Burton**
■ ***Anagrama***

■ Tim Burton lleva años mostrándonos en sus películas a unos personajes despreciados por la sociedad, pero que llegan a hacerse un hueco en el corazón de los espectadores. Con este librito de cuentos, Burton amplía enormemente su colección de *freaks*. A lo largo de los 23 relatos que conforman el libro, vemos aparecer toda una galería de extraños seres, esbozos de sus típicos personajes, que por extraños y tiernos resultan entrañables. Aquí, estos personajes, verdaderos outsiders, son en su mayoría criaturas fruto de las uniones más extrañas. Así encontramos al chico-ostra que da título al libro, un chico-melón, otro chico-robot o el chico-brie. Además de estas extrañas aleaciones, encontramos otros personajes que sufren de amores imposibles, como la chica-vudú, a quien cada vez que se le acerca alguien se le clavan más las agujas de su pecho, o la imposible historia de amor ardiente entre un palillo y una cerilla.

Nada más abrir el libro, entramos en una nueva parcela del universo Tim Burton, esta vez bajo el aspecto de una poesía naif pero cruel, sencilla pero efectiva, divertida pero melancólica. Además, para adornar las historias, ha diseñado unos dibujos elegantes y sencillos, que muestran a personajes con cuerpos deformados, cabezas excesivamente grandes y ojos espaciados que encajan a la perfección con las historias.

El libro es un conjunto de cuentos macabros, fantásticos y dementes para esos adultos que nunca han dejado de ser niños o para esos niños lo suficientemente enfermos de fantasía como para identificarse más con el lobo que con Caperucita.

Otra maravilla del universo Burton. Una joya donde el horror, el dolor y la soledad se combinan con el amor y la ternura, dando lugar a un libro horrible, adorable y diferente que puedes disfrutar por partida doble –si sabes inglés—ya que la edición cuenta con la versión original y la traducción al castellano –tan brutal e imaginativa como la del propio Burton.

★★★★★ ***Xavier Lezcano***

## Ella, maldita alma

■ **Manuel Rivas**
■ ***Alfaguara***

■ Un género literario se está extendiendo como una mancha de aceite entre los escritores contemporáneos actuales. Se trata de la colección de relatos cortos. Parece que en estos tiempos de prisas y cibernética, lo más moderno es consumir historias cortas -de tres o cuatro páginas- que se puedan leer en el cotidiano trayecto de metro que va de nuestras casas al trabajo. Precisamente, Manuel Rivas (A Coruña, 1957) consiguió el Premio de la Crítica, el Premio Torrente Ballester y el Premio Nacional de Literatura, por los libros de relatos *Un millón de vacas* y *¿Qué me quieres, amor?*

En *Ella, maldita alma*, Rivas presenta trece historias cortas con el alma como denominador común. Estas historias, escritas originalmente en gallego y traducidas al español, como el resto de su obra, describen situaciones y paisajes de la personal Galicia de Rivas. Los puntos de vista, el tipo de narración, los recursos estilísticos y los diversos personajes son diferentes en cada relato, y ello es quizás lo más atractivo de esta nueva entrega. La única objeción es que estas historias siguen inspirándose tercamente en un tipo de hombre y de paisaje a punto de desaparecer, si no del todo desaparecido. Parece que la continua elegía en que se está convirtiendo la obra de Rivas le impide dirigir la vista hacia las vivencias del hombre más contemporáneo.

***Lluís B. Toledano***

## 300

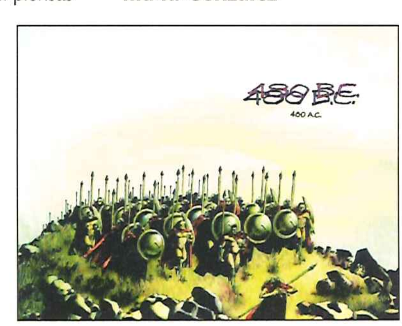
■ **Frank Miller - Lynn Varley**
■ ***Dark Horse - Norma Editorial***

■ Debe ser que me hago viejo, pero leyendo este *300* de Frank Miller no paro de pensar si sus historias de tintes fascistas siguen siendo ironía o ya se lo cree. El tema recurrente de Miller sobre el honor y el poder hace tiempo que dejó de sorprender (tanto visualmente como sus guiones), desde los tiempos de *Ronin* y *Dark Night Returns*. Pero la parroquia estará contenta con el que podría ser considerado su mejor guión desde *Give my liberty*. Atrás quedan *Sin City* (lo peor de Miller, sin discusión) y *Martha Washington Goes To War*. *300* sigue la estela de *Elektra Lives Again*, la prometida última gran historia de la heroína de Marvel que Miller tardó la friolera de cuatro años en terminar. La comparación es fácil si piensas que en este cómic se dio la última colaboración de Frank Miller con su esposa, la colorista Lynn Varley, genial como siempre. Pero tanto la composición de viñetas, como los hallazgo visuales tienen mucho que ver con aquella preciosa historia de amor y muerte.

La triste epopeya de los espartanos en la batalla de las Termópilas es el punto de partida para que Miller introduzca a uno de sus personajes taciturnos y que aceptan su desgraciado destino con honor, el rey Leonidas. Deudor, más que nunca, de los manga históricos de samurais, Miller cuenta una de romanos con su forma intransferible de retratar la violencia. Con un principio un poco caótico por su sucesión de viñetas, Miller nos va adentrando poco a poco en la historia por medio de flashbacks hasta el principio de la batalla. El texto no flojea en ningún momento y su trágico y épico clímax final (que recuerda bastante a un western crepuscular) es de lo mejor que este autor ha dibujado en toda su carrera.

Miller demuestra una vez más que es el mejor historietista americano de las últimas dos décadas. El listón sigue estando muy alto.

***Manu González***



## Disco del mes



■ Discográfica nueva, derrota segura.

# MY LIFE STORY

## PERDER TODAVÍA

**Ficha Técnica**

**My Life Story**
**Joined Up Talking**
**It Records**

**El pop dramático y ambicioso ya no vende. El glamour ahora es Prada Sport. Vuelve el heavy y las bandas de chicos/as estilo New Kids On The Block. Con este panorama, ¿qué hace un grupo que fabrica pop con violines y trompetas, y que tiene doce miembros? Pues nada, se queda en cuarteto y saca un disco entre la new wave y la Motown.**

Si echamos un vistazo a las listas de éxitos nos daremos cuenta rápidamente de que no hay sitio para MLS. De hecho, si ya les costó hacerse un hueco en el Top 40 británico entre el 95 y el 97, imaginad ahora. La compañía les echó tras haber conseguido colocar cinco singles seguidos entre los 40 más vendidos. La excusa: no eran rentables. Pero no lo eran por no vender, sino porque eran dios y la madre. Sin discográfica y sin autoestima, Jake Shillingford (cantante y compositor) desempolvó su guitarra y se fue a casa de su hermano en Lanzarote a escribir canciones. Dos años más tarde aparece este *Joined Up Talking* como tercera referencia de la nueva discográfica de Andrew Lloyd Weber, sin la promoción y las expectativas de su debut en Parlophone. El tiempo y la experiencia nos ha enseñado ya a todos que MLS siempre serán unos perdedores entrañables, unos aspirantes, un sueño frustrado. Su combinación de pop sesentero con secciones orquestales (algo así como los Smiths acompañados por la Royal Philharmonic) nunca dominará las listas porque es un estilo anticomercial. Un estilo poblado de estrellas que siempre deberán coger el autobús. Lo siento, chavales, pero es lo que hay.

*Joined Up talking* tiene un regusto a aceptación de la derrota que lo hace absolutamente cautivador. Venga, que no hay nada como perder, leche. Y es que éste es un disco hecho por un cuarteto que ha vuelto a escuchar a Squeeze y a XTC. Con más fuerza en las guitarras (*It's a girl thing, Stalemate*), con ecos de Motown sintetizada (*Walk/Don't walk*), de pop acústico (*Whay aren't you dead yet?, New New Yorkwer*) y con un par de guiños a las orquestaciones que les hicieran casi famosos (*Neverland, Empire Line*). En fin, un disco que hace un poco de todo, pero que no engaña, que no intenta ser nada que no es. Referencias a tamagotchis y a webs, cinismo y últimas esperanzas. Uno tiene la sensación de que esto es lo que a partir de ahora serán. Y no está mal. Todos teníamos nuestros sueños y los más afortunados han llegado a verlos en alguien más. Hubo un tiempo en que queríamos ser como ellos, ahora compartimos demasiado como para admirarles, pero nos identificamos mucho más. Tal vez sea éste su disco menos sensacional/estupendo/fantástico, pero sí que es el que más me gusta. Los perdedores vocacionales siempre hallamos consuelo en los circunstanciales. Venga, a perder, que son dos días. ★★★★★ ***Nacho Puertas***

## Feeder

■ **Yesterday Went Too Soon**
■ ***Echo***

■ El nuevo rock británico está plagado de bandas que han escuchado demasiado a Nirvana y que se han creído también demasiado el éxito de los nuevos Manics. Tras el increíble éxito de Stereophonics, Feeder editan su tercer álbum con una fórmula algo similar. Un par de baladas de cuidada producción, simpático estribillo y duración radiofónica. Algo de ruido, influencias correctas y esa dosis de mala leche que el mainstream de cuando en cuando demanda. Feeder parecen una apuesta ganadora en ventas, perdedora en calidad. Todos hemos estado aquí antes y todos sabemos como acaban estas cosas. Todos nos hemos creído a los Smashing Pumpkins y todos hemos visto crecer al grunge MTV. Pero de eso hace ya demasiado tiempo, el rock de joven diseñador dejó de estar de moda hace ya tiempo. Y es que si *Yesterday Went Too Soon* hubiera sido editado en el 95 hubiera pasado con más pena que gloria, pero hoy un single como *Anaesthetic* y un disco con temas con títulos como *Insomnia* o *Hole In My Head* puede vender. Y mucho. El pop de guitarras agoniza y el último revival que nos faltaba tachar de la lista es el del grunge. Vuelve el rock europeo como respuesta a grupos tipo Limp Bizkit. Feeder son una buena banda que, a no ser que algún miembro muera, se haga novio de Winona Ryder o le toque la lotería, no pasarán a la historia. Lo suyo lo han hecho muchos antes y mejor. Lo que pasa es que hoy lo suyo lo hacen pocos y bastante peor. ★★★ ***X.S***

## Jungle Brothers

■ **VIP**
■ ***Gee Street/ Everlasting-Caroline***

■ Veteranos del orden, los Jungle Brothers han pasado la mayoría de su carrera en la más oscura de las oscuras oscuridades. Y, ahora, en lo más crudo del crudo invierno, editan su segundo intento de dominación mundial. Tras el revival y el consiguiente éxito propiciado por la recuperación del electro y la reivindicación de bandas como Afrika Baambaata y ellos mismos por los popes de la modernidad más retro -o sea toda-, los Brothers meten mano en las carteras de los nuevos yupis. Si su anterior obra se dedicaba simplemente a dar vida a finales de los noventa al old skool, el breakdancing y el electro, a dar exactamente lo que se les pedía, lo que podía ponerles en las listas de éxitos de medio planeta, éste *VIP* explora nuevas vías. Bien, nuevas vías para los Jungle Brothers, no para el resto de la humanidad. Juegan con el drum and bass y hasta con el new jazz. Y, sobre todo, con el pop, pues esto, más que cualquier otra cosa, es un disco de pop. Han colaborado con Propellerheads y han contado con los Holmes Brothers para este disco, y se nota. Claro que hay old skool, viejo y de escuela en temas como *Down with the Jbeez* (con Black Eyed Peas), pero es en temas como *VIP* o *I Remember* donde es evidente su nueva dirección. Algo tardía, ya que circulan por carreteras que están a punto de ser cerradas. Pero, claro, de la mano de Alex Gifford de Propellerheads, que ha escrito toda la música. Eso es una garantía. Y se nota. Se nota esta habilidad para legitimar cualquier estilo y para lanzar a la pista cualquier cosa que caiga en sus manos que tiene este pequeño genio británico. Siempre he pensado que los británicos no saben rapear, pero que escriben música electrónica mucho mejor que los yanquis. Visto así, la ecuación que alumbra *VIP* es perfecta. Casi. ★★★★ ***N.P***



■ La jungla y yo somos dos, hermano.

## Yo La Tengo

■ **And Then Nothing Turned Itself Inside Out**
■ ***Matador***

■ Este debe ser el onceavo disco de Yo La Tengo (contadlos si no me creéis) y lo cierto es que suenan más puros y virginales que nunca. En un imaginario espectro musical, los Primal Scream, con toda su agresividad y su ruidoso desorden, ocuparían un extremo y los Yo La Tengo el otro. Es el suyo un mundo de matizada melancolía, calurosa simplicidad y humor reflexivo (evidente en las letras, algún que otro título y el deje suavemente paródico con el que interpretan alguno de los temas). Pasados los treinta, siguen escribiendo canciones

de amor de diáfano aire entre rockero y folkie, poco radiadas (salvo en emisoras "independientes") pero en el fondo radiables. Sus detractores suelen decir que con la edad se les han caído las pocas aristas que presentaba su plácido paisaje sonoro y ahora no son más que un combo de baladistas veteranos, simpáticos pero en el fondo inofensivos.

Puede que sea cierto, y, tal vez para rebelarse contra esa imagen, se han permitido esta vez alguna que otra incursión en el páramo experimental de Stereolab, firmando dos canciones duras, exigentes y rugosas. Puede que así consigan cerrar alguna que otra boca, pero yo creo que son los peores temas del disco (los únicos simplemente buenos y no excelentes), y que esta renuncia momentánea a seguir siendo Yo La Tengo no les hacía ninguna falta. El resto, como de costumbre, impecable. ★★★★ ***Ángel Urtubi***

## The Artist

■ **Rave Un2 The Joy Fantastic**
■ ***ARISTA***

■ El Artista Anteriormente Conocido por Vender sus discos en Internet, ha vuelto de nuevo a las tiendas. Tras paranoias varias en las que intentaba alejarse de su más famoso alter ego (*Prince*), el de Minneapolis, cansado de vender menos discos que Mocedades, ha decidido volver un poco a sus inicios. No en vano el nuevo disco del *Artista* está producido por primera vez por el ¿resucitado? Prince. Además, para dar un poco de publicidad a este nuevo trabajo y de paso aprovechar popularidades ajenas, se ha rodeado de un puñado de seguidores famosos.

Sheryl Crow, por ejemplo, le cede *Everyday Is A Winding Road*, a la que el *Artista* le saca gran partido convirtiéndola en una versión casi irreconocible a ritmo funk. La cada vez más popular Ani Difranco lo acompaña con su guitarra en *I love U, but I can't trust U anymore*, una maravillosa canción de desamor de esas que le salen tan bien y que recuerda vagamente a Nothin' compares to U.

Pero como en la mayoría de trabajos de este hombrecillo, los temas buenos y los mediocres se reparten el minutaje del disco. No faltan singles potenciales, pero el conjunto deja bastante qu desaer. En el lado oscuro se encontrarían Undisputed, tema sobre la libertad artística, que cuenta con la colaboración de Cuck D de Public Enemy o la superproducida So far, So pleased que, pese a ser un buen tema y contar con la magnífica voz de Gwen Stefani de No Doubt, se pierde por su tratamiento excesivamente cursi.

Aun así, temas como la delicada Tangerine o el que le da título al álbum salvan por sí solas el conjunto, ya que son canciones de un calibre impresionante. Pero por encima de todo está Prettyman, temazo funk que cierra el disco —y que no aparece en los créditos— y que cuenta con el genial Maceo Parker, que fuera saxo del padre del funk James Brown en la archifamosa *Sex Machine*. ★★★ ***Xavier Lezcano***

## Matthew Sweet

■ **In reverse**
■ ***Volcano***

■ Matthew Sweet es de esos músicos malditos que hacen grandes discos y que no conoce ni su abuela. Pero pese a que sus trabajos nunca fallan, con In reverse se ha superado a sí mismo, resulta incluso más impresionante que el genial Girlfriend.

Sweet ha logrado crear un conjunto de canciones power-pop tan bien escritas y ejecutadas que merecerían una mejor suerte comercial, pero ya se sabe que en este negocia quien quiera justicia que vaya a los tribunales.

El disco está tan bien hecho que a primera escucha puede parecer realmente sencillo —o mejor dicho, simple—, pero nada más lejos de la realidad. La producción es exquisita, las melodías geniales y sensibles y todo está puesto donde toca para que, como el maquillaje bien puesto, se sienta pero no se note. Además presenta unos arreglos muy arriesgados en el más puro estilo de las producciones pop de los 60 y 70 y demuestra que aunque su música se basa en el pasado, Matthew Sweet no se contenta con repetir lo que ya se ha hecho y se lanza a la aventura de explorar nuevos parajes musicales. Aún así,es innegable que recuerda a los discos de Phil Spector y Brian Wilson y en algunos momentos puntuales a gente como los Beach Boys, los Beatles o Simon y Garfunkel.

Es difícil destacar temas, ya que el conjunto es muy compacto. Y genial. Pero la delicada Beware my love, la épica Thunderstorm, la magnífica Split personality o el power-pop brutal de Faith in you podrían contarse como algunos de los mejores momentos.

Un trabajo atemporal, de aquellos que podrían abcompañarte hasta el fin de los días y que cuanto más escuchas más te gustan. ★★★★ ***X.L***

## Enigma y meneo



■ **Primal Scream: Mucho, mucho ruido.**

# PRIMAL SCREAM
## A TODA PASTILLA

**Ficha Técnica**
**Primal Scream**
**Exterminator**
**Creation/Sony**

**Defina drogas: Algo que hace mucho ruido allí en la cabeza. Luego baja al estómago, saca la pistola y le hace vaciar la caja. Al final, vuelve a la cabeza y proyecta un film de Kieslowski. Defina caos: Un pastillero resolviendo raíces octogonales, la habitación de un adolescente, la vida sexual de una divorciada, la carrera laboral de un licenciado en periodismo. Defina el último disco de Primal Scream: (ver las dos entradas anteriores)**

Hasta esta mañana, Screamadelica era uno de los grandes churros de la historia. Un disco magnífico surgido de la nada y realizado por un grupo que luego se convirtió en eso, en nada. Gillespie empezó bien. Tocar medio bombo en Psychocandy (uno de los diez mejores discos de la historia) es ya suficiente. Te puedes ya dedicar a conducir el taxi de tu padre y explicarle a todos tus clientes lo que has hecho. Pero Gillespie es un poco cazurro y lo arriesgó todo con Screamadelica, y le salió bien. Y aquí se secó. Es muy difícil hablar de las obras posteriores sin tener que ponerle a esta crítica una pegatina avisando de su lenguaje explícito.

Hoy llega Exterminator y uno le da al play en el reproductor de CD porque ya no se hacen comedias como las de antes. Después del empacho navideño, lo que realmente apetece es echarse unas risas con la nueva patochada del payasete de Gillespie. ¿Volverá a ser un Mick Jagger de corta y pega? ¿Le dará por ser Leftfield en un día peor? No. Nuestro patético amigo ha decidido por fin darnos todo aquello que lleva una década prometiendo. Ha decidido finalmente convertir a Primal Scream en la banda del Armageddon. Entre Death In Vegas, Chemical Brothers y The Stooges. Punk, sonido Detroit, oscuridad gótica de after-hours y brekbeat, más roto que rítmico. Exterminator es la quinta pastilla a las ocho de la mañana, cuando ya no quieres bailar, pero tampoco quieres bajar. Has perdido a tus amigos, el club es un cementerio y tu cabeza una manifestación en favor de la liberalización de la venta de bazokas. El mundo se acaba. Lástima que el lunes vuelva a empezar. Acabas de oír Exterminator y te sientes igual que cuando acabaste de ver El Club De La Lucha. Crees que te ha gustado, pero eso no es importante, quieres matar. Destruir el Ikea y a tu jefe. Aporrear la cabeza del conductor del autobús, pues si no lo haces ahora que el mundo se acaba, no lo harás nunca (claro). Lo que pasa es que la mañana sonará el despertador, volverás a tu trabajo y pensarás que sólo es otro buen disco y que si las cosas se mueren, se morirán solas. Tampoco es cuestión de sobrevalorarse. ★★★★ ***Xavi Sancho***

La película del mes

# TOYS STORY 2

## Pixar juega con los mayores. Y gana.



■ Buzz y Woody contra los juguetes baratos.

**Ficha técnica:**
■ Director: **Michael Apted**

**Detrás de *Toy Story 2* hay una exhibición de tecnología aplicada que haría palidecer de envidia a la mismísima NASA. Pero los que se dejan seducir por tanta pirotecnia y entienden la última película de Pixar como un monumental logro técnico se están perdiendo lo mejor. Desde el cómico enfrentamiento inicial entre Buzz y e malvado emperador Zurg al número de revista tipo Las Vegas que cierra la película, *Toy Story 2* ofrece genuino espectáculo al viejo estilo y para todos los públicos.**

La actual comedia hollywoodiense (con honrosas excepciones) ha renunciado al viejo manual de Billy Wilder en beneficio de una comicidad inmediata, con gags más o menos aislados y de brocha tirando a gruesa. Por eso es todo un soplo de aire fresco que *Toy Story 2* nos haga reír a base de un inteligente desarrollo de los personajes y unos diálogos coherentes con las situaciones y el hilo argumental. ¿Quién iba a imaginarse que la epopeya de una patata a punto de convertirse en puré en una carretera pudiese ser tan excitante y divertida?

En la película anterior, era Buzz quien tenía que ser rescatado. En esta es Woody (con la voz de Tom Hanks en la versión original) quien es raptado por un diabólico coleccionista de juguetes y convertido en pieza de museo. Buzz, el cerdito Hamm, el perro Slinky y Mr. Potato acuden al rescate y se ven envueltos en una serie de aventuras que les llevan a conocer a nuevos juguetes, a cuál más delirante.

Un tono ligeramente más sombrío que en la película original –el hilo conductor sigue siendo una reflexión sobre el destino que corren los juguetes cuando sus propietarios crecen- añade profundidad y matices a lo que de por sí ya era un espectáculo prodigioso. *Toy Story 2* es todo un curso acelerado de las posibilidades del cine de animación y, en general, de la comedia de personajes y contenidos. Ojalá cundiese el ejemplo. ★★★★★ ***Clara Anglada***



■Tecnología punta y un guión de alta comedia.

## Secuestrando a la señorita Tingle



■ Director: **Kevin Williamson**
■ Intérpretes: **Kathy Bates**

■ Una sala de cine en un mal día, en un día en el que se proyecte esto, se puede convertir en una verdadera mazmorra medieval. Llena de adolescentes con sebredosis de Coca-Cola, granos suficientes como para alimentar a toda la población de Luxemburgo y teléfonos móviles que se mantienen enchufados durante la proyección, no sea que llame Paco desde la fila 12. Y, al final, en una gran pantalla en forma de palomita mojada en LSD está la Srta. Tingle con su cara de úlcera. Atada a la cama y siendo mala. Ella sí que ha entendido la esencia de la película, hay que ser malo, porque esta película es lo más malo que he visto en años. Es terrible. Una verdadera película de terror psicológico. Y a los veinte minutos, cuando se me han acabado las palomitas y el móvil del de la fila de atrás suena por cuarta vez, me debato entre el suicidio, el homicidio y la huida. En este momento, la Srta. Tingle ya ha demostrado que es muy mala, que todo el mundo la odia. Esa pequeñita estudiante magnífica y pobre, no obtendrá la beca por culpa de la muy cerda. Secuestrémosla. Me voy a casa. Llegados este punto el film se convierte en una mezcla de *Misery, El Silencio de los corderos* y *Los Albóndigas en remojo*. Yo ya soy un proyecto de Charles Manson y el móvil vuelve a sonar. Chistes sin gracia, sustos sin miedo y espectadores sin autoestima. Esto es lo que deja este monumento a la insensatez. Una película que se podría permitir el lujo de ser mala, estúpida y ridícula, pero que nunca debería ser aburrida. Es como si al pobre cojo encima le arrancamos una oreja, le sacamos un ojo y le cortamos una mano. No vayáis a verla. Si queréis, secuestrad a vuestros profesores, per no vayáis a verla, por favor. Pagando la entrada les animamos a que hagan más cosas de éstas.
★ ***Xavi Sancho***

## Oriente es oriente

■ Director: **Damien O'Donnell**
■ Intérpretes: **Om Puri, Linda Bassett, Jordan Routledge.**

■ Puede que las comparaciones sean siempre odiosas, pero no

por eso vamos a dejar de hacerlas. Los ingleses, por ejemplo, son muy dados a ellas y ahora le han colocado a esta película la etiqueta de "nuevo *Full Monty* ". Y, bueno, si uno lo piensa detenidamente... sigue sin encontrarle el parecido. De acuerdo que ambas son comedias humildes que han logrado gran (e insospechada) repercusión, pero ahí se acaba todo. De entrada, es dudoso que *East is East* alcance en nuestro país el éxito de la otra (no nos engañemos, el enfrentamiento cultural y generacional nunca venderá aquí tanto como un strip-tease) y es una pena porque la película de Damien O'Donnel le da mil vueltas al sobrevalorado trabajo de Peter Cattaneo.

Olvidándonos ya de los juegos de parecidos, *East is East* es una película que se ve fácil, pero que consigue algo extremadamente difícil: divertir sin perder nunca el tono realista. Con extraordinaria inteligencia, nos hace un minucioso retrato del conflicto que vive una familia paquistaní cuyo tiránico padre quiere que sus hijos (nacidos en Inglaterra y de madre inglesa) mantengan sus tradiciones. Y, todo esto, contado desde la perspectiva de una niño a una capucha pegado. Un niño que, por cierto, será después el guionista del film O'Donnell consigue, en este su primer trabajo, una pequeña gran película donde todo parece encajar a la perfección y en la que destaca el trabajo de todos sus intérpretes, hecho digno de mención si se tiene en cuenta los muchos que hay. Y una película que ya triunfó en el pasado festival de Valladolid consiguiendo la Espiga de Oro y el premio a la mejor actriz para Linda Bassett (la mamá de la prole). Y, sobre todo, una película que hace reír con inteligencia, que mantiene el tono sin necesidad de cabriolas humorísticas y que consigue convertirse en algo así como un documental divertido. Es decir, una gozada.

★★★★ ***E.T***

## Sueños rotos

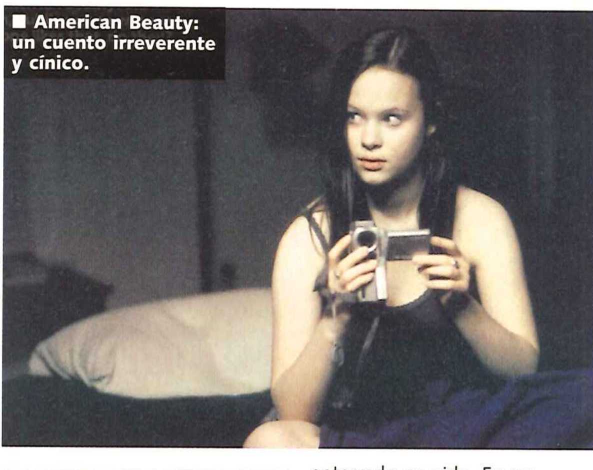
■ Director: **Jonathan Kaplan**
■ Intérpretes: **Claire Danes, Kate Beckinsale, Bill Pullman**

■ Una va a ver esta película con buena disposición de ánimo. Se supone que es una versión de *El expreso de medianoche* de Alan Parker que consigue superar a su antecesora y que narra las desventuras de dos americanas detenidas en Tailandia por tráfico de drogas. Una ya se imagina que las jóvenes yanquis serán inocentes víctimas de las circunstancias y de los orientales esos, que son muy malos. Pero también le dicen que Jonathan Kaplan muestra las cárceles con realismo y que no se recrea en la maldad de las sociedades tercermundistas. Así, que la esperanza de encontrarse con un producto digno se asienta con fuerza en mi corazón.

Craso error el mío porque *Sueños rotos* sólo podría considerarse un producto digno si nos lo vendieran como telefilme de tarde en Tele 5. Ahora bien, cuando a uno lo tienen hora y media viendo un bodrio infumable por el que, encima, ha tenido que pagar, la cosa cambia bastante. Y es que tener que aguantar el racismo subyacente (obsérvese las nacionalidades de los malos) y, sobretodo, la penosa actuación de Kate Beckinsale, a quien Claire Danes nunca le agradecerá lo bastante hacerle parecer tan buena, consiguen que el pensamiento más profundo que una tenga sea la envidia que le produce esa pareja de la última fila que sí sabe cómo sacarle partido a la oscuridad. Bueno, también se le ocurren un par de cosas que hacerle al que le dijo que Kaplan superaba a Parker y, sobretodo, le entran unas ganas enormes de irse de vacaciones a esa cárcel que parece un Parador Nacional, con un montón de terrazas y barra libre de todo.

Ah, se me olvidaba lo del final. Se supone que es de órdago y que justificas por si sólo todo lo anterior, pero yo creo que no es más que un parche tardío, el detalle insuficiente de alguien que quiso apiadarse del espectador y enseñarle algo que valiese la pena. Pero, en fin, que tampoco se emocione nadie porque la cosa no se aleja mucho de un anuncio de Coca-Cola.

★ ***E.T***


**■ American Beauty: un cuento irreverente y cínico.**

## American Beauty

■ Director: **Sam Menders**
■ Intérpretes: **Kevin Spacey, Annette Bening, Thora Birch**

■ "De aquí a un año habré muerto", nos revela la voz cavernosa de Spacey (narrador omnisciente) en la primera escena de *American Beauty*. Estas palabras marcan el tono de esta extraña cinta, llena de trampas, paradojas y un oscuro y gélido humor que a ratos incluso desconcierta.
Spacey es Lester, un humilde trabajador de mediana edad que atraviesa una crisis personal del tamaño de la estepa rusa. Se enfrenta a una esposa que le odia (Benning), una hija que le desprecia (Birch) y un trabajo en el que se siente enterrado en vida. En un intento de recuperar la juventud perdida, se convertirá en un fumetas descastado y ridículo y se enamorará de una Lolita egocéntrica (Mena Suvari).

La transformación de Lester le creará continuos problemas con sus estirados, intolerantes y respetabilísimos vecinos con lo que el melodrama doméstico pronto deviene violenta sátira.
Sam Mendes, director teatral británico, debuta con una historia que equilibra sutilmente exceso y matiz. Tal vez su mérito principal haya sido que todos los actores den lo mejor de sí mismos, especialmente Spacey, cuyo pequeño homenaje a la masturbación es una de las cosas más divertidas que verás en una pantalla en años.

★★★★★ ***Aitana Eguru***

# Sleepy Hollow

## EXUBERANCIA GÓTICA

**Ficha técnica:**
■ Director: **Tim Burton**
■ Intérpretes: **Johnny Depp, Christina Ricci, Miranda Richardson, Michael Gambon.**

**No se puede negar que Tim Burton es un director irregular. Y es que, por mucho que se empeñen sus fans más acérrimos, algunas de sus películas (véase si no *Mars Attack)* son directamente indefendibles. Pero, lo que nadie puede negarle al director peor peinado de los últimos tiempos son sus rotundos aciertos. Sinceramente, no creo que nadie que haya visto *Eduardo Manostijeras* pueda quedar impasible ante un estreno de Tim Burton.**



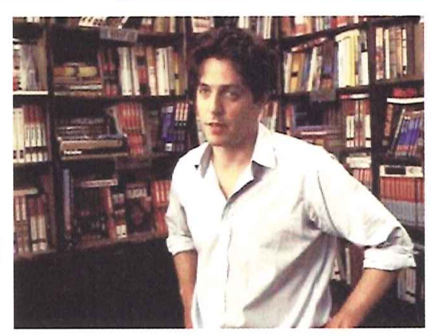
Así las cosas, llega a nuestras carteleras *Sleepy Hollow* y los cines se llenan de escépticos de lengua viperina y de almas entregadas dispuestas para una experiencia total largo tiempo esperada.

Todos caen y es posible que todos salgan satisfechos (dijo alguien sabiamente que la belleza está en los ojos del que mira) porque esta es una de esas películas exuberantes donde hay de todo y para todos. Tim Burton consigue algo tan difícil como crear un espacio propio donde mezclar a placer la truculencia con el romanticismo o el pensamiento mítico con la ironía. Y lo realmente alucinante es lo bien que le sale, porque casi hace daño ver algo tan bonito y emocionante. Una película que se ve con gusto y en la que Burton da la vuelta completa al cuento de Washington Irving en el que se inspira para construir una narración inequívocamente suya. Cine vibrante que se mueve entre aguas tan pantanosas y tan difícilmente emulsionables como lo poético y lo épico. Me temo que lo más significativo y ajustado que se puede decir de *Sleepy Hollow* es que cuando acaba uno tiene ganas de verla otra vez. Y eso es mucho decir.

★★★★★ ***Eugènia de la Torriente***

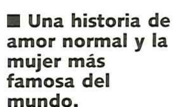
## Este mes recomendamos...

# NOTTING HILL
## ¿POR QUÉ NO WINONA?









■ Una historia de amor normal y la mujer más famosa del mundo.

**Notting Hill**
■ Director: **Roger Mitchell**
■ Interpretes: **Julia Roberts, Hugh Grant**

**Me gustaría poder decir que el verano estuvo bien y que lo añoro. Me encantaría hablaros de las suecas que cayeron rendidas a mis pies en Lloret, de las borracheras, de los partidos de fútbol en la playa y de los atardeceres en el varadero intentando que aquella chica de Gotenburgo consiguiera pronunciar "Arkonada". Pero os mentiría. A las suecas les di un par de direcciones (seguramente las de algún cabrón que se las iba a agenciar), no salí de mi pueblo, bebí, pero, claro, no me acuerdo y donde yo vivo varaderos no hay muchos, pero majaderos sí´. ¿Qué hice yo el pasado verano? Sí, hombre, fui a ver *Notting Hill*.**

Los creadores de *Cuatro Bodas Y Un Funeral* le regalan una tarde de esperanzas a los que cada año les sobre un verano. No se preocupe, señor amargado que no ve el sol ni en agosto, Julia Roberts está guapísima, Hugh Grant patoso y adorable (igual hasta se puede usted identificar con él). Ella es una estrella de cine, él el propietario de una librería en Notting Hill. Se enamoran, porque, aunque sea verano y usted ya no crea nada, las estrellas tienen un corazón tan grande que hasta el hombre de la calle cabe en él. Le ofrecemos buenos gags, una historia ligera y unos secundarios entrañables. Un compañero de piso hilarante, una hermana que es como usted en mujer y hasta tenemos una paralítica ácida y bella.

¿Qué he hecho yo este invierno? Sí, hombre, cogí en vídeo *Notting Hill*. Me volvió a gustar mucho. No me hizo pensar ni reflexionar, y no tuve que hacer ningún esfuerzo para creérmela, porque ya sabía que era mentira. ¿Hice algo más? Sí, me compré una librería en Les Corts y me puse a vender libros de esgrima. Nevaba y entró Winona Ryder...
★★★★ ***Xavi Sancho***

## Crueles intenciones

■ Director: **Roger Kumble**
■ Intérpretes: **Sarah Michelle Gellar, Ryan Phillipe, Reese Whitherspoon.**

■ Hay que reconocer que el planteamiento de esta película puede provocar un poco de miedo. A priori, uno podría pensar (no sin cierta razón) que una adaptación estilo *Sensación de vivir* de la novela de Choderlos De Laclos *Las amistades peligrosas* no es la mejor manera de pasar la tarde. Y, probablemente, todos podríamos encontrar cosas más interesantes que hacer, pero (y aquí viene lo supuestamente inesperado) también hay un montón que cosas peores que ver *Crueles intenciones.* Es decir, esta película no es tan mala como parece. No hay duda de que no va a pasar a la historia del cine, pero, por lo menos, no hiere la sensibilidad del espectador y, por lo general, se mantiene en un nivel bastante digno.

Tampoco se trata de engañar a nadie y hay que decir que esta película da en algunos momentos exactamente lo que promete, esto es, a Sarah Michelle Gellar haciendo el payaso en un papel de mala malísima que no se cree ni ella o un final de esos que te hace pensar que el guionista cobró antes de acabar el trabajo. Ahora bien, Reese Whitherspoon está bien haciendo de niña inocente y modosita y Ryan Phillipe, en un personaje muy alejado de sus posibilidades interpretativas, consigue no hacer el más espantoso ridículo. Así que, al final, lo que tenemos es un suspiro de alivio, porque lo que podía haber sido un despropósito descomunal, se queda sólo en una película más para consumo exclusivo de adolescentes, ideal para fiestas de pijama y similares. ★★ ***Eugènia de la Torriente***

## Solas

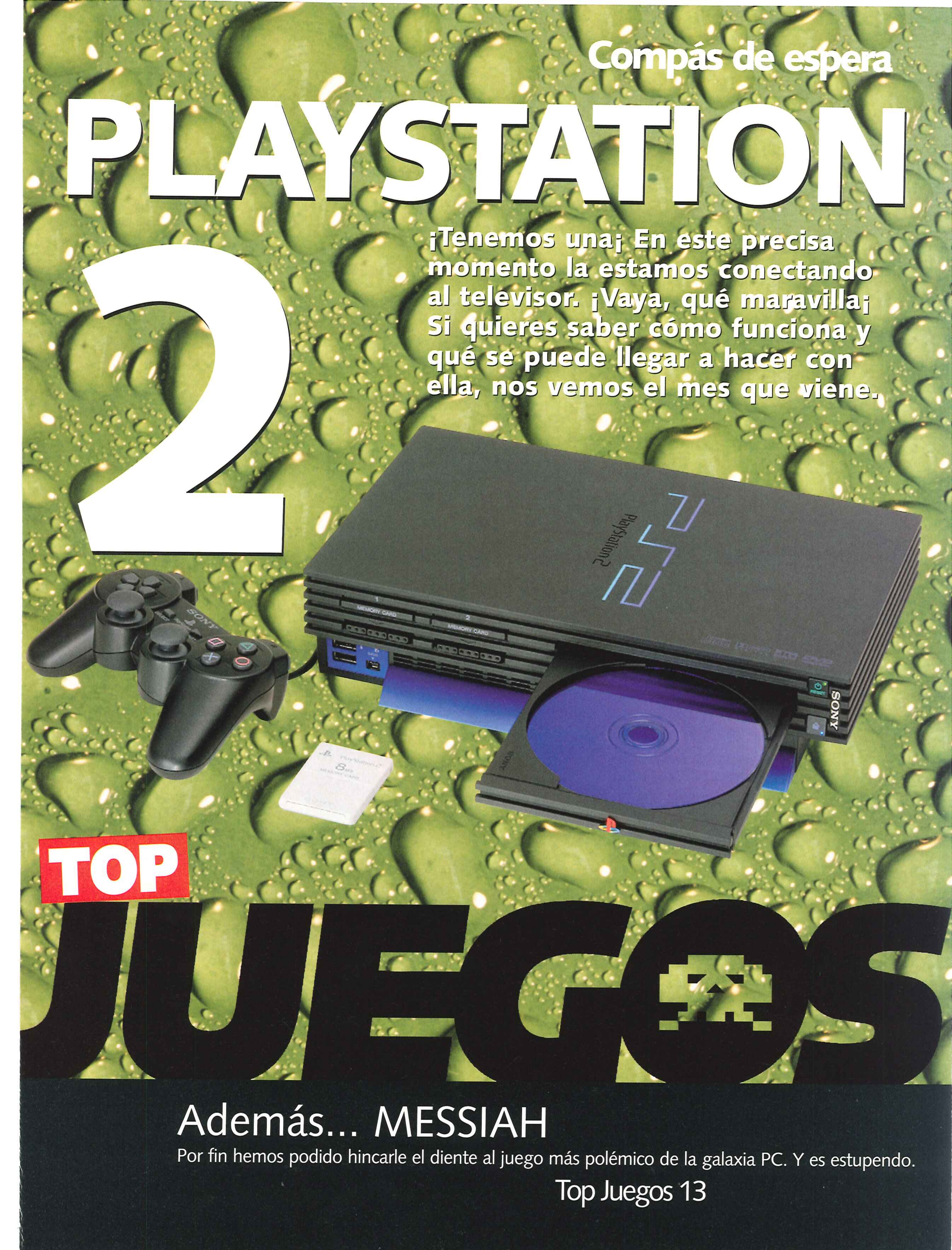
■ Director.: **Benito Zambrano**
■ Intérpretes: **María Galiana, Ana Fernández, Carlos Álvarez, Antonio Dechent.**

■ La vida es más drama que melodrama. Y aunque el novel Zambrano tenga las intenciones de un humanista, su fresco social parece inspirado directamente en la obra de Tennessee Williams. Si le añadiéramos una mayor variedad de colores, hasta parecería una película de Almodóvar (con todo lo sainetesco y excesivo que un director tan sobrevalorado puede llegar a ser). Con los muy pocos que tiene, ésta película podría cerrar una hipotética trilogía con *Alas de mariposa* y *La madre muerta* como primer y segundo episodios. *Solas* abusa de casi todo lo peor (del sensacionalismo, del efectismo, de la gran obviedad y la mala música), construyendo y alargando el metraje a base de escenas expresamente pensadas para conseguir el lloro del espectador. Imaginen que alguien ofrece a un chico bien, cuyo campo de acción ha girado siempre alrededor de la discoteca, la biblioteca y la filmoteca, rodar una cinta sobre cuánto sufren las mujeres en este país. Ya lo tienen. Canción de Neneh Cherry en los créditos.
★★ ***Juan Manuel Freire***

## Austin Powers:La espía que me achuchó

■ Director: **Jay Roach**
■ Int: **Mike Myers, Heather Graham**

■ Cuando sólo se tiene media idea y la misma chispa humorística que Anelka no es muy recomendable hacer una comedia. Cuando a alguien se le ocurren gags brillantes menos a menudo que a un ministro del PP una idea, dedicarse a ser humorista es casi un insulto. Insulto, qué palabra más bonita. Y qué bien queda en esta crítica. Qué apropiada era ya tras ver la primera tomadura de pelo y no digamos ya tras esta imposible secuela. Para los afortunados no conocedores de este fenómeno, decirles que el tal Austin es un agente secreto bastante malo. Una parodia de Bond (que en sí ya es una) situada en el swinging London, un agente que pone cara de oler a escape de gas cada vez que le pasa algo. Con su bella mujer (Liz Hurley) habita en el presente, pero vuelve al pasado de los 60 para combatir a un malo que es como el Dr. No, pero todavía más ridículo. En los sesenta hará el payaso, se ligará a una pin up y pondrá a prueba nuestra paciencia. Para acabarlo de arreglar, el doblaje de Myers lo realiza el Florentino éste de El Informal. A este inútil con problemas de sobrepeso le debieron pedir un doblaje creativo y, ni corto ni perezoso, se dedica a imitar a Chiquito y a hacer chistes ibéricos. Espeluznante, la verdad. ¿Lo mejor? Pues las mujeres (en eso tiene el tal Myers un gusto impecable) y la canción de Madonna. Para terminar, un pensamiento inquietante: ¿se imaginan un dueto humorístico formado por Myers y el impresentable informal? El primero haría de doña Croqueta, el segundo de Martínez Soria. Hoy ya no duermo. ★ ***Nacho Puertas***



Compás de espera
PLAYSTATION
2
¡Tenemos una¡ En este precisa momento la estamos conectando al televisor. ¡Vaya, qué maravilla¡ Si quieres saber cómo funciona y qué se puede llegar a hacer con ella, nos vemos el mes que viene.
TOP
JUEGOS
Además... MESSIAH
Por fin hemos podido hincarle el diente al juego más polémico de la galaxia PC. Y es estupendo.
Top Juegos 13



■ **Dispuesta a disputarle a Reiko y a cualquiera el papel de estrella femenina de *Ridge Racer 5.* Poca broma con Ai Fukami.**

## Ai Fukami Ridge Racer 5

# Fuerza de arrastre

**Agresiva y rotunda, como corresponde a una heroína de la generación Croft, Ai es todo un ejemplo de mascota virtual alta en octanaje.**




**La serie Ridge Racer se adapta al signo de los tiempos. Antes era un monopolio en el que Reiko tenía la exclusiva de la seducción y el encanto, pero ahora el trono tiene dos inquilinas. Y no hay nada mejor que un poco de competencia cuando de lo que se trata es de conquistar el corazón de los jugadores.**

Namco se marcó un verdadera gol por la escuadra con Reiko Nagase. La mascota virtual de *Ridge Racer 4* era una adolescente de aspecto virginal y porte glamuroso que acaparó pósters y portadas de revistas. Nosotros le dedicamos la de nuestro número 3, el mismo en el que os decíamos que la cuarta entrega de la serie *Ridge Racer* era "un juego de carreras arcade de cabo a rabo, rápido, frenético y rematadamente entretenido". Pero la señorita Nagase tendrá que emplearse a fondo si pretende conservar la categoría de icono indiscutible entre los fans de los juegos de carreras.

¿Por qué? Pues porque Namco está trabajando en *RR5*, el juego más esperado de la línea de lanzamiento de la PS2 junto con *Tekken Tag Tournament*. Debutar en la 2 de Sony es todo un reto que la compañía se ha tomado con la máxima seriedad. Así que Reiko tendrá que enfrentarse a una feroz competidora también surgida de las filas de Namco: la recién creada Ai Fukami, otra candidata a dar el banderazo de salida de uno de los juegos de carreras más esperados de todos los tiempos.

Ai no sólo es atractiva, también parece mucho más valiente y segura de si misma que la frágil Reiko. Namco quería que sustituyese a la antigua reina desde el principio, pero el club de fans de Reiko se movilizó al ser anunciado el cambio y llenó Internet de enérgicos mensajes de protesta. Así pues, *Ridge Racer 5* tendrá no una, sino dos mujeres virtuales al frente.

Pero aunque en Namco apuesten por la convivencia pacífica, todo el mundo sabe que dos top models nunca se resignan a compartir portada. Puedes apostar que utilizarán sus mejores armas y no dudarán en colocarse alguna zancadilla entre bastidores para ser de las dos la que sale más grande y más guapa en la foto. No tardaremos en ser testigos de un combate apasionante.

■ *Ridge Racer 5* es uno de los diez títulos que aparecerán en Japón junto con la PS2 este 4 de Marzo. Ai Fukami no será su protagonista exclusiva, pero puedes apostar que esta chica llega al mundo de los videojuegos con intención de quedarse.

# Top Lista

## Ocho páginas de reviews minúsculas al servicio de quien quiera hacerse una idea de lo que vale y no vale la pena en cuestión de minutos. ¿Útil? Más que eso: mágico.

## PlayStation Top 20

**1. FIFA 2000**
EA
7.990 pesetas
Un poco más sencillo y tan cuidado y gráficamente rico como de costumbre. El simulador futbolístico por excelencia no podía faltar a su cita anual con el éxito.
★★★★★

**2. Gran Turismo**
Sony
3.990 pesetas
Probablemente el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas.
★★★★★

**3. Tekken 3 (Plat.)**
Sony
3.990 pesetas
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, *bonus* y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el *Mario* de los juegos de lucha.
★★★★★

**4. Final Fantasy VIII**
Sony
9.990 pesetas
La aventura más grande jamás creada. El mejor juego de rol jamás creado llega a su séptima entrega con algo más de colorido, persdnajes mejor construidos y un nivel de interactividad algo más alto.
★★★★★

**5.Tarzan**
Sony
7.490 pesetas
Es un juego de Disney, pero no corras, porque esta vez si que se han cuidado los pequeños detalles evitando la tan habitual sensación de que el juego se ha desarrollado a medias y editado antes de tiempo.
★★★★

**6. Tomb Raider IV**
Proein
7.990 pesetas
Una vuelta a los orígenes que sirve para relanzar el mito Lara Croft y llevarlo al siglo XXI. Exuberancia técnica y énfasis en los puzzles y la jugabilidad para este juego que ya nació ganador.
★★★★★

**7. Crash Bandicoot 2 (Plat.)**
Sony
3.990 pesetas
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, aunque lineal y poco difícil.
★★★

**8. Final Fantasy VII (Plat.)**
Sony
3.990 pesetas
Más que un juego de aventuras y rol, es una de las primeras películas interactivas que hemos tenido la suerte de ver. Inolvidable y excepcional.
★★★★★

**9. Resident Evil 2 (Plat.)**
Capcom
3.990 pesetas
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada substancial, y lo que hay que resolver es parecido a lo del primer juego. Pero *Resident Evil 2* es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
★★★★★

**10. Dino Crisis**
Virgin
8.990 pesetas
El motor de Resident Evil 2 más los ángulos de cámara y la atmósfera inquietante de Metal Gear Solid. El resultado está un poco por debajo de lo esperado, pero se hace agradable por sus puzzles, su suspense y sus escenarios en 3D.
★★★★

**11.SW: La amenaza fantasma**
EA
7.990 pesetas
Legó tarde, pero aun así ha tiempo de vender lo suyo las pasadas Navidades. No es maravilloso, pero te permite ser un Jedi y seguir casi al pie de la letra el argumento de la película.
★★★

**12. Metal Gear Solid: Special Missions**
Konami
3.990 pesetas
trescientes nuevas misiones en el mejor estilo MGS. Una demostración elocuente de la riqueza y profundidad de juego del histórico título de Konami.
★★★★

**13. Time Crisis+ Gun Con 45**
Sony
3.990 pesetas
El escenario es un sendero preparado para que enfrentes una gran cantidad de hombres pistola en mano con la intención de no dejar nada con vida. Excitante, sangriento y muy fluido.
★★★★★

**14. Medievil (Plat.)**
Sony
3.990 pesetas
Exploración, combate, puzzles, plataformas... Una enrevesada mezcla de todos los géneros habidos y por haber con inequívoco sabor arcade. Y ahora por el precio de un par de hamburguesas con patatas.
★★★★

**15. Medal of Honor**
EA
8.990 pesetas
El mejor *shoot'em up* para PlayStation. Ha tardado en llegar, pero combina acertadamente visceralidad e inteligencia. Muy bueno.
★★★★★

**16. Legacy of Kain 2: Soul Reaver**
Proein
8.990 pesetas
Los pasajes más oscuros de la obra de HP Lovecraft, Clive baker o Bran Stoker combinados en un charco de hectoplasma gore. Extenso, muy bien diseñado y ambientado y con puzzles que pondrán a prueba tu aletargada inteligencia.
★★★★★

**17. Capcom Generations**
Virgin
7.990 pesetas
Cuatro cedés que te permiten repasar algunos de los mejores títulos del catálogo Capcom. Un buen viaje de ida y vuelta a la época en que la jugabilidad era lo esencial.
★★★★

**18. Tony Hawk's Skateboarding**
Proein
7.990 pesetas
Apostábamos fuerte por este juego cuando estaba a punto de salir, y así te lo contamos en el número 6 de Top Juegos. El resultado final no nos entusiasma tanta, pero sigue siendo un juego entretenido y original.
★★★

**19. Shadowman**
Acclaim
7.990 pesetas
La versión PSX de este juego inspirado en un cómic de Acclaim no está del todo bien resuelta, pero la sólida línea argumental, la ambientación y la profundidad y extensión de los niveles hacen que sea un juego a considerar.
★★★

**20. Silent Hill**
Konami
9.490 pesetas
Sordidez y decrepitud en 3D, con cadáveres descuartizados colgando del techo o esperando al jugador incauto en el interior de pavorosos armarios. Miedo, mucho miedo.
★★★★★

## También a la venta...

### Lucha

**Marvel Super Heroes Vs Street Fighter**
Virgin
7.990 pesetas
Es un producto Capcom pero esta vez no es un éxito. Y eso que la idea de reunir a los héroes de *Street Fighter* y los personajes de la Marvel parecía tener futuro. Poco creativo y demasiado difícil.
★★

**Evil Zone**
Spaco
8.490 pesetas
Manga de anticipación violenta y peculiares movimientos de cámara para este *beat'em up* tocado por el dedo invisible de la magia.
★★★

**Dead or Alive**
Sony
Precio no disponible
Un solvente *beat'em up*. Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de *Tekken* con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción «rebote de pecho».
★★★★

**Kensei**
Konami
7.990 pesetas
Un *beat'em up* menos ostentoso que *Tekken,* pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse?
★★★★

**Mortal Kombat 4**
GT Interactive
8.490 pesetas
Aunque presenta gráficos en 3D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados.
★★★

**Soul Blade**
Sony
3.490 pesetas
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de *Tekken* por armas estruendosas bañadas en folclore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en *Tekken*, pero todavía ofrece una de las acciones en *beat'em up* más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero.
★★★★

**Street Fighter Alpha 3**
Virgin
7.990 pesetas
El juego más innovador y divertido que ha producido la licencia SF en milenios. Excelente acabado, soberbia animación en 2D y muchas novedades.
★★★★★

**Rival Schools**
Virgin
7.490 pesetas
Profesores y alumnos saltan al ring en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de *Grange Hill*, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente, no es una maravilla, pero sí divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar.
★★★★

**Tekken 2**
Sony
3.490 pesetas
Fue el mejor *beat'em up* hasta que llegó *Tekken 3*. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperarse viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes.
★★★★

**WWF Warzone**
Acclaim
7.990 pesetas
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia.
Los movimientos y personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo «crea un jugador» te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento.
★★★★

### Carreras

**GTA: London**
Proein
4.990 pesetas
Una buena secuela del mítico sesenta. Está ambientado en el Londres de finales de los 60, los escenarios han sido recreados con minuciosidad fanática y la banda sonora es genial. Aún así, resulta un poco repetitivo.
★★★

**360°**
Virgin
7.490 pesetas
Una especie de *WipEout* acuático. O sea, uno de aquellos simuladores de carreras en que la ficción científica sustituye a las ruedas. Correctito.
★★

**Crash Bandicoot 2 Platinum**
Sony
3.990 pesetas
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, aunque lineal y poco difícil.
★★★

**Colin McRae Rally (Plat.)**
Proein
3.990 pesetas
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y los daños que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
★★★★★

**Need For SpeedRoad Challenge**
Ea Sports
7.990 pesetas
Eterno como el agua y el aire, con gráficos grandes como la vida y velocidad aterradora. Pero no es *Gran Turismo*.
★★★★

**Formula 1 '97**
Psygnosis
4.990 pesetas
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia.
★★★★

**Monaco Grand Prix**
Ubi Soft
7.995 pesetas
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de **F1** sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico.
★★★

**Need for Speed 3**
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de éste el mejor NFS hasta el momento, pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a *Gran Turismo*.
★★★★

**Rage Racer**

Sony
7.990 pesetas
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de *Ridge Racer* es veloz, tiene buenos gráficos y está llena de opciones. Éste es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de *Gran Turismo*). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por Ridge Racer Type 4.
★★★★

### Ridge Racer Revolution
3.490 pesetas
Segundo puesto en la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a *Ridge Racer*, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
★★★★★

### Rollcage
Sony
7.490 pesetas
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
★★★★

### V-Rally 2
Infogrames
8.990 pesetas
Exigente y selectivo. Otros simuladores automovilísticos premian la osadía, los reflejos o la falta de escrúpulos, pero ganar en *V-Rally 2* sólo está al alcance de los buenos conductores.
★★★★

### TOCA 2
Proein
8.490 pesetas
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
★★★★

### Tommi Makinen Rally
Europress
7.990 pesetas
El rival de Colin McRae está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
★★★

### Vigilante 8
Proein
8.990 pesetas.
Conducción destructora ambientada en los setenta. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años setenta suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo más explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
★★★

### WipEout 2097
Psygnosis
3.490 pesetas
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave; pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
★★★★★

## Deportes

### FIFA99
EA
7.490 pesetas
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidad de sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado.
★★★★

### Cool Boarders
PLATINUM
Sony
3.990 pesetas
Snowboarding para las masas. El modo para dos jugadores y las impagables competiciones con el tuerto y computerizado rival del modo solitario son grandes mejoras con respecto a la entrega precedente.
★★★

### All Star Tennis '99
Ubi Soft
7.490 pesetas
Una recreación seria; es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego «tenis bomba».
★★★

### Bloodlines
Sony
6.990 pesetas
Corres entre remolinos giratorios y apaleas a los equipos contrarios. Muy rápido, y demasiado simple.
★★

### Triple Play 2000
EA
5.990 pesetas
Un juego que transpira amor por el béisbol. El sistema de control es una delicia y su atmósfera del todo inmejorable.
★★★★

### Everybody's Golf
GT Interactive
6.990 pesetas
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
★★★★

### ISS Pro '98
Konami
8.490 pesetas
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
★★★★★

### Knockout Kings
EA Sports
7.490 pesetas
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón «Hit» (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Ali virtual. Eso es boxeo inteligente
★★★★

### Anna Kournikova's Smash Court Tennis
Sony
7.490 pesetas
Un sistema de control perfecto, muy buenos escenarios y una IA muy potente son las principales bazas de este simulador deportivo de la Namco.
★★★★

### NBA Live 99
EA Sports
7.490 pesetas
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear un jugador.
★★★★

### NFL Blitz
GT Interactive
Precio no disponible
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
★★★★

### NHL 99
EA
7.490 pesetas
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
★★

### Sensible Soccer: European Club Edition
GT Interactive
7.490 pesetas
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela. Con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
★★

### Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
EA Sports
7.490 pesetas
Le pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, *PGA Tour Golf* ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
★★★★

### Total NBA '98
Sony
Precio no disponible
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de *Total NBA '98* un juego adictivo y visualmente atractivo.
★★★★

### UEFA Champions League 98/99
Proein
7.790 pesetas
Pasado y presente del fútbol europeo a tu disposición, para que te entretengas en crear un equipo realmente grande. Atractivo, pero un tanto pesado.
★★★★

## Plataformas

### Astérix
Infogrames
7.990 ptas.
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos ésta última. Es en los combates estilo Risk donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil.
★★★

### Bugs Bunny Perdido en el Tiempo
Infogrames
7.990 pesetas
Infogrames ha encontrado la forma de comunicar la madriguera de Bugs con territorio PlayStation. Este juego intenta superar con valentía las limitaciones del género de plataformas, pero la acumulación de tópicos y los pobres movimientos de cámara hacen que no lo consiga del todo.
★★★

### Crash Bandicoot 3
Sony
3.490 pesetas
El desmadre marsupial puesto al día. Apenas se separa un par de pasos de su exitoso y divertido hermano mayor.
★★★

### Castelvania
Konami
9.490 pesetas
Un juego de plataformas de estilo «retro» basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
★★★★

### Croc 2
EA
7.990 pesetas
Bonito, colorista y muy imaginativo. La trama se ha refinado y gana en profundidad con respecto al original. El problema es que es demasiado difícil para ser un plataformas.
★★★

### Gex: Deep Cover Decko
Proein
8.490 pesetas
Vas por todas partes saltando sobre las cabezas de los malos y buscando objetos. Todos los elementos usuales de un plataformas están aquí, pero hay un sentido muy limitado de la libertad y el trazado es bastante extraño.
★★★

### Gex 3D: Enter the Gecko
Take 2
Precio no disponible
Pretende ponerse al nivel de Mario, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
★★★★

### Heart of Darkness
Ocean
7.490 pesetas
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tiendes a acabar teniendo que jugar a boleo.
★★★

### Jurassic Park: The Lost World
Sony
Precio no disponible
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
★★

### Lucky Luke
Infogrames
7990 pesetas
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con bonos pertenecientes a otros géneros de juego. Su *look* de dibujos animados y su simplicidad lo hace entretenido aunque poco duradero.
★★★

### Ninja: Shadow of Darkness
Proein
7.990 pesetas
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
★★★

### Oddworld: Abe's Exodus
GT Interactive
8.490 pesetas
Juego de plataformas con puzzles protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de éste un juego entretenido y duradero.
★★★

### Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive
3.990 pesetas
Está muy influido por el clásico *Flashback*. Por vez primera, Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo en dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
★★★★

### Rugrats
Proein
5.990 pesetas
Puzzle de extraña animación, defectuosos controles y preocupante falta de dinamismo. Fiel al cómic en que se inspira, pero más bien pobre en su forma de recrearlo y, además, demasiado difícil para niños pero simple y repetitivo para los más crecidos.
★★

### Spyro the Dragon
Sony
7.990 pesetas
Protagonizado por un pseudo dinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
★★★★

## Shoot'em up

### Apocalypse
Proein
8.490 pesetas
Un *shoot 'em up* futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de problemas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
★★★

### Asteroids
Syrox
5.990 pesetas
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
★★★

### B-Movie
GT Interactive
8.490 pesetas
Un curioso *shoot 'em up* en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
★★★

### Colony Wars
Psygnosis

Precio no disponible
Este culebrón espacial al estilo de *Wing Commander* tiene buenos gráficos y te hará pasar buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
★★★

### Colony Wars: Vengeance
Psygnosis
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de *La guerra de las galaxias*.
★★★★

### Doom
GT Interactive
3.990 pesetas
Excelente reconversión del *shooter* en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos de que Doom va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando, todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
★★★★★

### Duke Nukem
GT Interactive
8.490 pesetas
Un *shooter* en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semidesnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
★★★★

### G-Police
3.490 pesetas
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
★★★★

### Point Blank
Sony
6.990 pesetas
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de birras y disparos divertidísimos.
★★★★

### Retro Force
Psygnosis
6.990 pesetas
Un *shoot'em up* de la vieja escuela francamente aburrido.
★★

### R-Types
Virgin
6.990 pesetas
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de R-Types. Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción. Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
★★★★

### R-Type Delta
Sony
7.990 pesetas
Esta actualización nos trae de regreso al más que destructivo «Force», ahora con armamento reforzado. Pero la falta de imaginación en la confección de los niveles y las atiborradas pantallas son bastante decepcionantes.
★★★

### Reboot
EA
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género *shoot 'em up*. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
★★★

### Small Soldiers
EA
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este *shooter* en tercera persona no entretiene.
★★

## Estrategia

### Command & Conquer
Virgin
3.990 pesetas
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te lo recomendamos vivamente.
★★★★★

### Command & Conquer: Red Alert
Virgin
Precio no disponible
La continuación de *Command & Conquer* contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un sub-juego. Si al llegar a la masacre no tienes mouse, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con «la tira» de misiones.
★★★★★

### Populous: The Beginning
EA
7.990 pesetas
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3D crean una gran sensación de libertad.
★★★★

### Treasures of the Deep
Sony
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
★★★★

### Warhammer: Dark Omen
EA
8.990 pesetas
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
★★★

## RPG

### Alundra
Psygnosis
7.490 pesetas
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
★★★★

### Breath of Fire III
Virgin
7.490 pesetas
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
★★★★

### The Granstream Saga
Sony
6.990 pesetas
Una trama que promete, pero que después resulta que se convierte en una serie de misterios que hay que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
★★

### Megaman Legends RPG
Virgin
7.490 pesetas
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los ochenta. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
★★★

### Wild Arms
Sony
6.990 pesetas
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico *Final Fantasy VII* (ver anteriormente). Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados te quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
★★★★

## Aventura

### Tomb Raider II
Proein
4.990 pesetas
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero.
★★★★

### Hard Edge
Infogrames
7.990 pesetas
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Puedes jugar con cuatro personajes diferentes y es compatible con Dual Shock.
★★

### Metal Gear Solid
Konami
7.490 pesetas
Esperado con ansia desde que empezaba a insinuarse, *Metal Gear* tiene un punto de partida muy brillante (eres un infiltrado y no un simple aniquilador de gatillo flojo y encefalograma plano) y luce y suena estupendo. Dicen que es un poco corto, pero cada minuto de este juego es oro puro.
★★★★★

### Resident Evil Platinum
Capcom
3.990 pesetas
Genuinamente aterrador, es el primer juego en alcanzar los niveles de intriga hasta ahora reservados a las películas. Te sentirás como un personaje de Ya sé lo que hicisteis el último verano. Los detalles de fondo son muy satisfactorios y el argumento perfecto. Gracias a la línea Platinum, ahora puedes incluirlo entre tus cartuchos favoritos.
★★★★★

## Puzzle

### Bust-A-Move 2
Acclaim
3.990 pesetas
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar las cosas esas deformes para limpiar la pantalla. Es fácil de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
★★★★★

### Bust-A-Move 4
Taito
6.990 pesetas
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste en nada más que aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «bubble link» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
★★★

### Devil Dice
Sony
6.990 pesetas
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
★★★★

### Super Puzzle Fighter II
Virgin
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de *Tetris* y *Bust-A-Move*, con una pizca de *Street Fighter* (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
★★★★★

### Swing
Software 2000
Precio no disponible
Una variación de *Bust-A-Move* algo más lenta, donde las bolas oscilan según el dictado de la gravedad. Es una experiencia adictiva, pero vas a necesitar tiempo para dominarlo.
★★★

## Fiesta

### Bomberman World
Sony / Hudsonsoft
7.490 pesetas
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, sí es adictiva en modo multijugador.
★★★

### Poy Poy 2
Konami
8.490 pesetas
Lanza-trastos multijugador que te ponte a correr a lo loco para recoger cosas y lanzárselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
★★★

## Retro

### Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
Midway
Precio no disponible
Los juegos que nos ofrecen son *Millipede, Road Blasters, Paperboy, Crystal Castles, Marble Madness* y *Gauntlet*. Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
★★★

### Sony Museum 1
Sony
7.490 pesetas
Saluda a los abuelos *Galaga, Pacman, Pole Position* y *Rally X*. La primera entrega de juegos bajo el título de *Sony Museum* es la mejor de todas, y pondrá nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
★★★

### PaRappa the Rapper
Sony
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

## Dreamcast Top 10

### 1. Soul Calibur
Sega
8.990 pesetas
Un juego que ha despertado entusiasmo febril en la redacción de Top Juegos. Mucho más que la secuela de Soul Blade y el buque insignia de una nbueva consola: el mejor beat'em up y tal vez el mejor juego de la historia.
★★★★★

### 2. Sonic Adventure
Sega
8.990 pesetas
¿Lo dudabas a caso? El erizo azul se presenta como primer paladín de la Dreamcast. Corre que se las pela y sigue derrochando simpatía y sarcástica ferocidad a partes iguales.
★★★★★

### 3.Shadowman
Acclaim
8.990 pesetas
Las aventuras de Mike LeRoi han aterrizado con todos los honores en la 128 de Sega. Un éxito cantado y además merecido.
★★★★

### 4. Sega Rally 2
Sega
8.990 pesetas
Lo calificamos de juego insuperable, único en su género, pero es mucho más que eso. Es una de aquellas piezas de software que nos permiten explorar las posibilidades de un sistema nuevo. Completo, adictivo, hiperrealista... Lo tiene todo.
★★★★★

### 5.House of the Dead+Pistola
Sega
12.990 pesetas
La conversión de unos de los míticos arcades de la factoría Sega no podía ser un mal juego. Ágil, suave y ultrarápido. Su principal problema es el sospechoso color de la sangre.
★★★★★

### 6. Blue Stinger
Proein
8.990 pesetas
Aventuras en 3D para ir probando hasta qué punto la Dreamcast es versátil. No es uno de los mejores juegos del catálogo pero tiene gráficos de lujo y bastante sorprendentes.
★★★

### 7. Soul Fighter
Proein
8.990 pesetas
Un *beat'em up* camorrista y golfo, sin el encanto manga de *Power Stone* pero con graníticos personajes estilo Conan.
★★

### 8. UEFA Striker
Infogrames
8.990 pesetas
Los dos resbalones de Sega en lo que ha juegos de fútbol se refieren han acabado dando la victoria al candidato del que menos se esperaba. No lo dudes, el mejor fútbol para Dreamcast es el de Infogrames, al menos de momento.
★★★

### 9. Worldwide Soccer 2000
Sega

8.990 pesetas
Este juego debería haber sido excelente y se queda en aceptable, pero si te gusta el fútbol... Bueno, es una opción.
★★

**10. Ready 2 Rumble Boxing**
Infogrames
8.990 pesetas
La comedia pugilística llega a su cénit con este soberbio gol de Infogrames. Uno de aquellos juegos que dan lo que prometen e incluso un poco más.
★★★★

**11.Power Stone**
Proein
8.990 pesetas
Si lo que quieres es originalidad, podemos jurarte que este va a ser tu juego. *Beat'em up* hay muchos, pero ¿cuántos de ellos te motivan, te fascinan y te hacen reír?
★★★★★

**12.Virtua Fighter 3tb**
Sega
8.990 pesetas
Un arcade mítico, con mucho polvo en las botas, trasplantado a la consola de 128 sin que le falte nada... e incluso con alguna que otra sorpresa adicional.
★★★★

**13. Millenium Soldier: Expendable**
Infogrames
8.990 pesetas
*Shoot'em up* de estética decididamente retro aderezada con un toque de sobria elegancia. Bueno, sin más.
★★★

**14.Trickstyle**
Acclaim
11.990 pesetas
patines cargados de futuro. Un juego de skateboard de anticipación en deliciosos escenarios urbanos. Los gráficos están entre lo mejor visto hasta ahora en la Dreamcast.
★★★★

**15. Dynamite Cop**
Sega
8.990 pesetas
No es la conversión más afortunada del mundo, de hecho, se resiente de un exceso de fidelidad a la fórmula arcade. Aventuras marinas que están bien para un rato pero no superan la prueba del algogón.
★★

**16.Hydro Thunder**
Infogrames
8.990 pesetas
Emncantador. Tal vez no destaca por sus dosis de generalidad, pero no te quepa duda que los futuros juegos de carreras imitarán muchos de los logros técnicos de esta rápido y voraz simulador acuático.
★★★★

**17.Pen Pen**
Infogrames
Otro juego con su punto de comedia. Carreras y despropósitos varios entre una serie de animalejos con aletas. Muy japonés, pero divertido.
★★★

**18.Toy Commander**
Sega
8.990 pesetas
Innovador en su planteamiento y más que curioso. Convierte tu cuarto de baño en escenario de batallas y carreras, con misiones tan apasionantes como freír un huevo utilizando un robot y un bombardero de juguete.
★★★★

**19.Mortal Kombat Gold**
Infogrames
8.990 pesetas
Poco atractivo y arcáico en sus planteamientos. Con *Power Stone* y *Soul Calibur* en el mercado cuesta verle virtudes a este escuálido *beat'em up*.
★★

**20.Billares**
Virgin
8.490 pesetas
No es una compra esencial, pero sí un buen juego de billar con controles innovadores y eficaces y un alto grado de jugabilidad.
★★★

# PC Top 20

**1. PC Fútbol 2000**
Dynamic Multimedia
2.995 pesetas
Dynamic no podía faltar a su cita anual con el fútbol. Nuevo diseño de los menús, plantillas actualizadas... Y lo demás, como siempre.
★★★

**2. Age of Empires II: The Age of Kings**
Microsoft
6.990 pesetas
Estrategia para los muy estrategas. Esta vez ambientada en la Edad media y con una profundidad de juego casi mareante.
★★★★

**3. FIFA 2000**
EA
6.990 pesetas
Los que consideran que los mánager son cosa de PC y los simuladores de consolas siempre han tenido problemas con FIFA, un juego que mantiene un alto nivel tanto en PC como en PSX.
★★★★

**4. Sega Rally 2**
No le faltan opciones de juego ni nivel de detalle. Su único defecto es el escaso respeto por las leyes de la física.
★★★★

**5. Tomb Raider IV: La última Revelación**
Proein
7.995 pesetas
La señorita Croft también tiene un núcleo fiel de seguidores entre los peceros. La versión es idéntica a la de PlayStation con todas las ventajas e inconvenientes que ello conlleva.
★★★★★

**6. PC Atletismo 2000**
Dynamic Multimedia
2.995 pesetas
Déjate los dedos en el teclado con esta acvtualización de los viejos títulos de atletismo, siempre tan frenéticos.
★★★

**7. NBA Live 2000**
EA
6.990 pesetas
Jordan vuelve, y hace del uno contra uno callejero de *NBA Live* una experiencia divertida y sencilla. Lástima de los irritantes comentarios de Andrés Montes...
★★★★

**8. Command&Conquer: Tiberian Sun**
EA
7.990 pesetas
Más una puesta al día que una verdadera secuela. Por supuesto, ofrece estrategia en tiempo real a la altura de lo mejor del mercado.
★★★★

**9.Driver**
Virgin
7.990 pesetas
El juego más chic del mercado. Conducción deliciosa, gráficos de alto standing y una dosis equilibrada e inteligente de cinefilia.
pesetas

**10. Homeworld**
Havas Interactive
6.995 pesetas
Una combinación imnteligente de shoot'em up, estrategia en tiempo real y aventurillas galácticas. Muy bueno.
★★★★★

**11. Star Wars Episodio 1- La amenaza fantasma**
EA
6.990 pesetas
Un juego que reconstruye con minuciosa fidelidad el argumento de la última película con etiqueta *Star Wars*. Por desgracia, minuciosidad y fidelidad no significan esta vez que el juego sea una maravilla, aunque tiene escenas brillantes y sale Darth Maul.
★★★

**12. Half-Life -Juego del año**
Sierra
6.990 pesetas
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora puzzles coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
★★★★★

**13. Shadowman**
Acclaim
6.990 pesetas
La superior calidad de los gráficos hace que este juego merezca una estrella más en la versión PC que en la PSX.
★★★★

**14.Dungeon Keeper 2**
EA
7.995 pesetas
Ser malo tiene su encanto. Al menos ésa es la nada edificante tesis de Dungeon Keeper 2, un juego tenebrista y subterráneo en el que la maldad es la mejor de las estrategias posibles.
★★★★★

**15. RollerCoaster Tycoon**
7.990 pesetas
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su *Theme Park*. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.
★★★

**16.Star Wars Episodio 1: Racer**
EA
7.995 pesetas
Estaba llamado a ser la carrera del siglo, pero lo cierto es que se ha quedado a medio camino. ¿Las razones? La inteligencia artificial de los rivales deja mucho que desear, es menos adictivo de lo esperado y los controles son demasiado complejos. Aun así, en materia de velocidades supersónicas no tiene rival.
★★★

**17.Alien Vs Predator**
EA
3.990 pesetas
Juega como marine, Alien o depredador, y prueba suerte en cualquiera de los diez niveles. Es muy difícil, tal vez demasiado, pero el diseño de escenarios es muy bueno y la atmósfera está muy bien conseguida.
★★★★

**18. Outcast**
Infogrames
5.990 pesetas
Todo un mundo por explorar, un argumento de Óscar y un genial repertoriode armas e ítems. Un defectuoso sistema de gráficos perjudica mucho a este juego atractivo y original.
★★★

**19. Requiem**
Proein
7.995 pesetas
Eres un ángel, y tu misión es que el Bien triunfe, aunque sea utilizando métodos un poco expeditivos. Divertidísimos súper poderes y armas que tampoco están nada mal.
★★★★

**20. Resident Evil 2**
Virgin
6.500 pesetas
Tienes que acribillar zombis y coleccionar objetos para llegar al fondo de la siniestra plaga desencadenada por el virus-G. Buena atmósfera de terror, aunque la cámara fija entorpece el juego.
★★★

# También a la venta...

## Carreras

**V-Rally**
Infogrames
4.895 pesetas
Ciertamente, es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original.
★★★★★

**Carmageddon 2: Carpocalypse Now**
Sales Curve
6.990 pesetas
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, *deathmatches* y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
★★★

**Superbikes World Championship**
EA
5.990 pesetas
Este simulador de motociclismo puede ufanarse de contar con mejores licencias que cualquier otro en el mercado, lo que lo hace, con mucho, el más realista. Tendrás que tomarte tu tiempo para conocerlo, pero llegarás a experimentar una conducción realmente emocionante.
★★★★

**Official Formula 1**
Proein
7.995 pesetas
El juego que trajo un soplo de cordura al mundo del pC. Funciona con un Pentium 90 y no requiere tarjeta de gráficos. Y es genial, con muchas opciones de juego y licencia completa.
★★★★

**King Quest: Mask of Eternity**
Havas Interactive
6.750 pesetas
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
★★★★

**Mad Trax**
Black Friar
6.995 pesetas
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano
★★

**Powerslide**
GT Interactive
8.990 pesetas
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y te lo acabas enseguida.
★★★

**TOCA 2 Touring Car**
Codemasters
7.995 pesetas
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
★★★★★

**Readline Racer**
Ubi Soft
4.995 pesetas
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerte de tu moto.
★★★★

**Viper Racing**
Havas
4.975 pesetas
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy auténticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de realizar reajustes en tu coche.
★★★

## Deportes

**FIFA 99**
EA
5.795 pesetas
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
★★★

**Football World Manager**
Ubi Soft
Precio no disponible
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
★★★

**Links LS '99**
Proein
7.995 pesetas
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así, no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego.
★★★★

**NBA Live 99**
EA
5.990 pesetas
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
★★★★

**World Cup '98**
EA
Precio no disponible
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a *Road to the World Cup*, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
★★★

## Plataformas

**Rayman**
Ubi Soft
Precio no disponible
Este plataformas de estilo «retro» es poco satisfactorio y demasiado simple.
★★

## Shoot 'em up

**Heretic II**
Proein
7.995 pesetas
Es un *shooter* tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
★★★★

**Blood II: The Chosen**
GT Interactive
7.990 pesetas
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
★★★

**Forsaken**
Acclaim
7.990 pesetas
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un *Quake*, *Forsaken* te

deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túneles y los mejores *deathmatch* para 16 jugadores que nunca hayan existido.
★★★★★

**Future Cop: LAPD**
**EA**
**5.990 pesetas**
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas oportunidades de utilizar tu cerebro.
★★★

**Jedi Knight**
**Proein**
**Precio no disponible**
Un buen relanzamiento de este cruce entre La guerra de las galaxias y Quake. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y cosas a resolver son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
★★★★

**Klingon Honor Guard**
**Proein**
**7.495 pesetas**
Hay una serie de factores raros en este *shooter* en 3D basado en la serie televisiva *Star Trek*, como, por ejemplo, que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
★★★★

**Quake II**
**Proein**
**7.995 pesetas**
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. *Quake II* es mejor jugarlo a través de la Red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, un diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
★★★★★

**Rainbow Six**
**Red Storm**
**7.495 pesetas**
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un *shooter* en tercera persona que te sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros *shooters*.
★★★★

**Sin**
**Proein**
**7.995 pesetas**
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de *Quake II*, el estilo de misiones de *GoldenEye* y las pistolas enormes de *Duke Nukem*. Desgraciadamente, *Half-Life* ya lo ha hecho. Y mejor.
★★★

**Thief: The Dark Project**
**Proein**
**7995 pesetas**
Es un *shooter* en primera persona que sustituye el estilo de «ir a saco» de *Metal Gear Solid* por un estilo sigiloso. El ambiente que crea está bien, pero engancha poco.
★★★

**Trespasser**
**EA**
**5.990 ptas.**
*Shooter* con dinosaurios decepcionante. Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
★

**Unreal**
**GT Interactive**
**6.990 pesetas**
Sin duda alguna, es el juego de estilo *Doom* más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales, casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
★★★★★

**Wing Commander: Prophecy Classic**
**EA Classics**
**8.990 pesetas**
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
★★★★★

## Estrategia

**Shogo: Mobile Armour Division**
**Dynamic Multimedia**
**2.995 pesetas**
Es un *shoot'em up* en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

**Age of Empires: El Auge de Roma**
**Microsoft**
**Precio no disponible**
Un excelente juego de estrategia en tiempo real que despliega todo su potencial en las campañas para un jugador. Las partidas multijugador, en cambio, se nos antojan algo deslustradas por su falta de originalidad. El editor de escenarios es estupendo.
★★★★

**Delta Force**
**Erbe**
**7.495 pesetas**
Esto no es estrategia, sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Acabas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
★★★★

**Dark Reign**
**Proein**
**Precio no disponible**
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz lo convierten en una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
★★★★

**Dungeon Keeper**
**EA Classics**
**Precio no disponible**
En esta épica llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
★★★★★

**Dune 2000**
**EA**
**6.990 pesetas**
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simple como para que realmente te lo puedas pasar bien.
★★★

**Gangsters**
**Proein**
**7.995 pesetas**
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo *Sim City* con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
★★★

**Machines**
**Acclaim**
**7.990 pesetas**
Dos ejércitos de robots se enfrentan por el dominio de un planeta desconocido en un juego de estrategia en 3D. Puedes fabricar más de 50 máquinas distintas con sus características particulares, acudir a 25 tipos diferentes de armas y construir 9 estructuras en cada uno de los 5 niveles tecnológicos. Un verdadero derroche de posibilidades para sacar partido al género de estrategia.
★★★★

**MechCommander**
**Proein**
**7.995 pesetas**
Basado en el juego de mesa *Battle Tech*, y un poco por debajo de la acción de los *Mech Warrior*, *MechCommander* puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
★★★★

**Populous: The Beginning**
**EA**
**6.990 pesetas**
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derrota a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás sin duda durante horas seguidas.
★★★★

**Command & Conquer: Ultimatum**
**6.795 pesetas**
Obra maestra y pionera de la estrategia. Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.
★★★★★

**Starcraft**
**Blizzard Entertainment**
**3.995 pesetas**
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor *Warcraft*, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.
★★★★

**Rainbow Six**
**Red Storm**
**7.495 pesetas**
El género de los *shoot'em up* cuenta ahora con un miembro más cerebral; la profundidad estratégica de *Rainbow Six* se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
★★★★

**The Settlers III**
**Blue Byte**
**7.450 pesetas**
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero, en general, está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
★★★★

**Sid Meier's Alpha Centauri**
**EA**
**6.990 pesetas**
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu *mouse*. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
★★★★

**Star Wars: Supremacy**
**LucasArts**
**Precio no disponible**
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
★★

**This Means War**
**Editor no disponible**
**Precio no disponible**
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
★★★

**Total Anihilation**
**GT Replay**
**7.990 pesetas**
Es más intenso que los *Command & Conquer*, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar nuevos retos para añadir. No dudes en comprarlo.
★★★★★

**Uprising**
**Ubi Soft**
**7.995 pesetas**
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
★★★★

**Warcraft**
**Blizzard Entertainment**
**Precio no disponible**
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
★★★★

**Wargasm**
**Infogrames**
**Precio no disponible**
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo, y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes del mercado.
★★★★

**Warzone 2100**
**Proein**
**7.995 pesetas**
Si eres un fanático de juegos como *C&C*, y quieres más de lo mismo, búscate un cartucho de *Warzone 2100* y tendrás estrategia en tiempo real en 3D con los mejores gráficos en su género. Los combates son extraordinarios, pero también entretenidos y realistas, con explosiones y descargas luminosas para satisfacer a los más exigentes.
★★★★

**Western Front**
**Empire**
**Precio no disponible**
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
★★

**X-COM: Interceptor**
**Proein**
**7.995 pesetas**
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluida y efectiva como sus predecesoras. Y el resultado es, otra vez, excelente.
★★★★

## RPG

**Biosys**
**Take 2**
**Precio no disponible**
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
★★

**Fallout 2**
**Interplay**
**5.990 pesetas**
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama bien planificado añade placer a esto.
★★★★

**Blood Omen: Legacy of Kain**
**Activision**
**Precio no disponible**
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
★★

**Dark Earth**
**MicroProse**
**7.995 pesetas**
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Los enigmas que hay para resolver resultan un poco extrañas y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
★★★★

**Diablo**
**Blizzard**
**Precio no disponible**
Un juego de rol en tiempo real muy intuitivo, con profundidades para descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos, aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
★★★★

**Final Fantasy VII**
**Proein**
**7.995 pesetas**
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, y que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que éste es uno de los mejores juegos .
★★★★

## Aventuras

**Broken Sword**
**Sold Out**
**6.990 pesetas**
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan click sobre objetos varios para ir resolviendo puzzles y terminar el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
★★★★★

**Curse of Monkey Island**
**Lucas Arts**

6.990 pesetas
Aventura fantástica de apuntar y hacer click, *Monkey Island* es un juego ciertamente entretenido, con puzzles inteligentes; destaca además por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investigar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
★★★★★

**Grim Fandango**
**Lucas Arts**
6.790 pesetas
Esta aventura extraña y divertida —en la que el jugador tiene que guiar a un esqueléctico agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo— destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los puzzles son difíciles y oscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
★★★★★

**Quest For Glory V**
**Havas**
5.995 pesetas
Los personajes y los fondos en pseudo-3D hacen que todo luzca fabuloso; sin embargo, las situaciones no están del todo bien resueltas y el argumento es tópico y más bien aburrido.
★★★

**Sanitarium**
**Mindscape**
6.795 pesetas
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
★★★

**Toon Struck**
**Editor no disponible**
Precio no disponible
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Un juego estilo apuntar y hacer clic, con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
★★★

**The X-Files**
**Fox Interactive**
8.495 ptas.
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante. He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
★★★

## Simuladores de vuelo

**Apache Havoc**
**Empire**
2.995 pesetas
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, además, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
★★★★

**F-16 Aggressor**
**Virgin**
7.990 pesetas
Eres un piloto retirado de la Fuerza Aérea Norteamericana y vuelas para un escuadrón mercenario que interviene en un conflicto armado en África. Fluido, rápido y con manipulación realista; pero es la calidad de los gráficos lo que te dejará atónito.
★★★★

**Falcon 4**
**Proein**
8.495 pesetas
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
★★★★

**Flight Simulator'98**
**Microsoft**
7.990 pesetas
No está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
★★★★

**Team Apache**
**Mindscape**
7.995 pesetas
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
★★★★

**World of Combat 2000**
**Novalogic**
Precio no disponible
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
★★★★★

**Hell Copter**
**Ubisoft**
6.995 pesetas
*Hell Copter* es un arcade al viejo estilo. Si te fascinan los simuladores detallistas y pegados a la realidad, tendrás una decepción. Si no, con este juego tendrás la oportunidad de disfrutar de todo el movimiento y la emoción de los viejos arcades con las prestaciones gráficas y sonoras actuales. Controlas uno de los tres helicópteros y cumples misiones de rescate, protección y ataque, mientras una cámara muy sutil y suave te acompaña.
★★★★

## Recopilaciones

**Overload**
**Gremlin**
Precio no disponible
*Hombres de negro* (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), *Premier Manager'98* (un título de futbolístico bien realizado) y *Motorhead* (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
★★★★

**X-Wing Collector Series**
**LucasArts**
5.995 pesetas
*X-Wing, TIE Fighter* y *X-Wing vs TIE Fighter,* con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en *Star Wars,* y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
★★★★★

## Miscelánea

**Grand Theft Auto**
**Take 2**
6.990 pesetas
*GTA,* un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
★★★★

**Worms: Armageddon**
**Hasbro**
Precio no disponible
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
★★★★

# Nintendo 64 Top 20

**1. Donkey Kong 64 + Pak de memoria**
**Nintendo**
14.990 pesetas
Haz el mono con este soberbio e imaginativo plataformas de Rare. Todos los elogios son pocos.
★★★★★

**2. Super Smash Bros**
**Nintendo**
10.990 pesetas
Beat'em up festivo que enfrenta entre sí a los principales personajes del mundo Nintendo, Link, Mario y Donkey incluidos.
★★★★

**3. GoldenEye 007**
**Nintendo**
5.990 pesetas
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.
★★★★★

**4. Mario Golf**
**Nintendo**
9.990 pesetas
Mario y familia convierten en bacanal hasta el más circunspecto de los juegos. Muy divertido y con un sistema de control modélico.
★★★★

**5. Mario Party**
**Nintendo**
9.490 pesetas
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero sí te permite pasar un muy buen rato con los amigos.
★★★★★

**6. Mario Kart 64**
**Nintendo**
5.990 pesetas
Ha regresado la comedia de carreras. Aunque las partidas para un jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj le garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor en su género..
★★★★★

**7. Shadowman**
**Acclaim**
10.990 pesetas
Los nintendokas pueden presumir de muchas cosas, pero una de las principales es que el mejor de los *Shadowman* conocidos juega en su equipo. Ultraviolencia, jazz y lúgubres pantanos adornan el debut en la N64 de uno de los personajes más carismáticos del momento.
★★★★★

**8. Hybrid Heaven**
**Konami**
9.990 pesetas
La sorpresa agradable de Nintendo para esta temporada. Un juego original y estupendamente ambientado.
★★★★

**9. Star Wars Episode 1: Racer**
**EA**
9.995 pesetas
Un simulador futurista con licencia Star Wars que no se queda lejos de *F-Zero X* y otros clásicos del género. Un juego luminoso pero con su lado oscuro: la baja durabilidad.
★★★★★

**10.The legend of Zelda: Ocarina of Time**
**Nintendo**
8.490 pesetas
Cualquiera que escriba la palabra Miyamoto tiene que añadir al instante «ha creado otra obra maestra». Ésa es su norma. Este RPG que recoge todo el universo Zelda y lo integra en una bella realnzación en 3D justifica por sí sólo la compra de una N64. Todo está cuidado hasta el punto de rozar la perfección.
★★★★★

**11.Turok II**
**Acclaim**
9.990 pesetas
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los fans de *Doom*, y a veces la dificultad es excesiva.
★★★★★

**12.Tonic Trouble**
UbiSoft
9.990 pesetas
Un plataformas surrealista con el que UbiSoft inaugura un nuevo género: alienígenas de aspecto vegetal e indiscutible simpatía salvando el mundo a golpe de delirio visual.
★★★

**13.Revolt**
**Acclaim**
10.990 pesetas
Un juego de coches teledirigidos que incorpora elementos de una cierta originalidad. Aun así, no convence del todo por culpa de un pobre diseño de circuitos y una inadecuada perspectiva de juego.
★★★

**14. V-Rally 99**
**Infogrames**
9.490 pesetas
Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. *V-Rally* es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables y plantea numerosos retos.
★★★★

**15. Quake II**
**Proein**
10.990 pesetas
Un pequeño milagro: el universo *Quake* en versión consola o cómo vaciar el mar con una pala. Nuevo diseño de niveles, fluidez, velocidad, naturalidad... y violencia adrenalínica.
★★★★

**16.F-1 WGP II**
**Nintendo**
9.490 pesetas
En materia de realismo y rigor en el uso de una licencia este juego no tiene rival. Su único problema es que exige tal virtuosismo en la conducción que puede llegar a hacerse aburrido.
★★★★

**17.Beetle Adventure Racing**
**EA**
9.990 pesetas
El principal distintivo de este juego es que articula la velocidad y la aventura, a pesar de inscribirse dentro de la familia de títulos dementes *made in USA (Rush 2, TGO).* Es muy agradable visualmente; la verdad es que no echarás de menos unos gráficos más realistas.
★★★★

**18.Star Wars: Rogue Squadron**
**Nintendo**
9.490 pesetas
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de Star Wars gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados gráficos, pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, y envuelven asombrosamente al jugador. Se echa de menos una opción mulijugador, pero hará felices a los fans de la saga galáctica.
★★★★

**19. Quake 64**
**GT Interactive**
4.990 pesetas
Esta versión no es mala, pero, como sólo admite dos participantes en su clásico vagabundeo y sus batallas, el sistema multijugador, que era la gracia del original, tiene que ceder ante el juego en solitario, más bien monótono.
★★★★

**20. Wave Race 64**
**Nintendo**
5.990 pesetas
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★

# También a la venta...

## Lucha

**Clayfighter 63 1/3**
**Interplay**
Precio no disponible
Beat'em up de plastilina
Trata de parecer divertido.
★

**Dark Rift**
**Vic Tokai**
8.990 pesetas
Un *beat'em up* envuelto en tinieblas
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en *Fighter's Destiny.*
★★★

**Fighters Destiny**
**Infogrames**
11.990 pesetas
Por su selección de personajes bien definidos y por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el *Tekken* de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
★★★★

**Mortal Kombat Trilogy**
**GT**
14.990 pesetas
Tres *Mortal Kombat* en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
★

**Rakuga Kids**
**Konami**
12490 pesetas
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al

enemigo que se acerca.
★★★

**War Gods**
**GT**
**14.990 pesetas**
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
★

**WCW Vs NWO Revenge**
**THQ**
**12.490 pesetas**
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de *WCW/NOW World Tour*, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un poco y el ritmo del juego es más ágil.
★★★

**WWF: Warzone**
**Acclaim**
**11.990 pesetas**
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en última instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y también hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
★★★★

## Carreras

**Automobili Lamborghini**
**Spaco**
**13.990 pesetas**
Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
★★★

**F-Zero X**
**Nintendo**
**8.990 pesetas**
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes; el manejo, fantástico; y las pistas, espantosamente difíciles.
★★★★

**Cruis'n USA**
**Nintendo**
**Precio no disponible**
Carreras sosas. Muy fácil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
★

**Extreme G**
**Acclaim**
**9.990 pesetas**
Una niebla al estilo *Turok* permite correr a máxima velocidad. La manera más rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
★★★★

**F1 Pole Position**
**Ubisoft**
**12.990 pesetas**
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos , una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
★★★

**International Superstar Soccer 98**
**Konami**
**9.990 pesetas**
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
★★★★★

**GT64**
**Infogrames**
**9.990 pesetas**
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Además, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
★★★

**Iggy's Reckin'Balls**
**Acclaim**
**Precio no disponible**
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.
★★

**Micro Machines 64 Turbo**
**Konami**
**Precio no disponible**
Carreras desfasadas en coches de juguete famosos por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
★★★

**Multi-Racing Championship**
**Infogrames**
**13.990 pesetas**
Una carrera típica; el juego es demasiado fácil; los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
★★★

**Monaco GP2**
**Ubisoft**
**10.990 pesetas**
Gráficamente, se aproxima al *F1WGP*, de Nintendo, pero los conductores, autos y pistas sin licencia oficial lo hacen menos convincente que los juegos licenciados. La facilidad de manejo y los feroces pilotos oponentes rescatan de sobras la causa de Ubisoft.
★★★★

**San Francisco Rush**
**GTI**
**14.990 pesetas**
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rápido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
★★★★

**Snowboard Kids**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Un *Mario Kart* adaptado a la generación del *snowboard*. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos; basta con que les enseñes la opción multijugador.
★★★

**Top Gear Overdrive**
**Spaco**
**8.990 pesetas**
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que *TGO* aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
★★★

**Wave Race 64**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles, sensibles, e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

**WipEout 64**
**Midway**
**9990 pesetas**
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
★★★

## Deportes

**All Star Baseball**
**Acclaim**
**11.990 pesetas**
Sonrisas a granel para los amantes del béisbol, jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
★★★★

**All Star Tennis'99**
**Ubi Soft**
**11.990 pesetas**
Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
★★★

**NBA Live 99**
**EA**
**9.490 pesetas**
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con *Jam* o *Courtside*. Pues no tiene los movimientos del último ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
★★

**Nagano Winter Olympics**
**Konami**
**13.400 pesetas**
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
★

**NBA Jam'99**
**Acclaim**
**10.990 pesetas**
Una simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y la gran variedad de opciones permite modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
★★★★

**NBA Hangtime**
**GT**
**13.990 pesetas**
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
★★

**NBA Pro'98**
**Konami**
**9.990 pesetas**
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
★★★

**NFL Quarterback Club'99**
**Acclaim**
**10.490 pesetas**
Imágenes más detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
★★★★

**NHL Breakaway'98**
**Acclaim**
**10.990 pesetas**
Este simulador no logra ofrecer nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
★★★

**Virtual Pool 64**
**Interplay**
**10.490 pesetas**
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir a por éste.
★★★★

**Wayne Gretsky 3D Hockey'98**
**GT Interactive**
**8.990 pesetas**
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rápido.
★★★

**Copa del Mundo: Francia 98**
**EA Sports**
**12.990 pesetas**
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, éste tendría que ser tu juego de fútbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
★★★

## Plataformas

**Chameleon Twist**
**Infogrames**
**10.990 pesetas**
Un plataformas interesante, aunque se resiente de su cámara y su simplicidad. El modo de batalla es mucho mejor que el de un solo jugador.
★★

**Gex 64**
**GT Interactive**
**9.990 pesetas**
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
★

**Mischief Makers**
**Nintendo/Treasure**
**8.990 pesetas**
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
★★★★★

**Mystical Ninja**
**Konami**
**12.990 pesetas**
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo *Mario*, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado *Mystical Ninja*, apenas te quedarán fuerzas para volver a por más.
★★★★

**Spacestation: Silicon Valley**
**Take 2**
**10.490 pesetas**
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver puzzles. Los gráficos funcionan bien, los controles y puzzles son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
★★★★

**Starshot: Space Circus Fever**
**Infogrames**
**9.990 pesetas**
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
★★★

**Super Mario 64**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Es el rey de las plataformas en 3D; una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivada. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
★★★★★

**Banjo-Kazooie**
**Nintendo**
**8.990 pesetas**
Hermosos niveles que te están pidiendo que los exploréis. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a *Mario* de su pedestal.
★★★★★

**Yoshi's Story**
**Nintendo**
**8.990 pesetas**
Un recauchutado más simple del *Yoshi's Island* original. Se resiente de la falta de ideas nuevas y de la debilidad del reto inicial. Un juego más decidido saca a la luz áreas ocultas y retos más difíciles.
★★★★

## Shoot'em up

**Body Harvest**
**Gremlin**
**10.490 pesetas**
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, cien vehículos a tu disposición y cinco niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres da buen resultado.
★★★★

**Buck Bumble**
**Ubisoft**
**8.490 pesetas**
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
★★★

**Doom 64**
**GT Interactive**
**4.990 pesetas**
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al *alien* está sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
★★★

**Duke Nukem 64**
**GT Interactive**
**13.990 pesetas**
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un *shoot'em up* en primera persona mucho mejor? Donde aparecía un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué...
★★★★

**Forsaken**
**Acclaim**
**12.990 pesetas**
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el *shoot'em up* más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
★★★★★

**GoldenEye 007**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
★★★★★

**Hexen**
**Midway**
**12.990 pesetas**
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de *Doom*, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
★

**Knife Edge**
**Spaco**
**10.490 pesetas**
Disparos en la pantalla. Aburrido.
★

**Lylat Wars**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Una adaptación libre del Starwing de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de Independence Day. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
★★★★★

**Robotron 64**
**Midway**
**11.990 pesetas**
Un intento admirable de revivir un antiguo *shoot'em up*. Sin embargo, es soso y repetitivo.
★★

**Shadows of the Empire**
**Nintendo**
**10.990 pesetas**
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (*Doom, shoot'em up* espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de *La guerra de las galaxias*.
★★★

## Puzzles

**Bomberman 64**
**Hudson/Nintendo**
**8.990 pesetas**
Un laberinto sembrado de bombas: el juego individual es terrible, y el multijugador, un desastre.
★★

**Bust-A-Move 2**
**Acclaim**
**9.990 pesetas**
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
★★★★

**Bust-A-Move 3 DX**
**Acclaim**
**9.490 pesetas**
Esta burbujeante secuela, tan sencilla, y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás puzzles por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
★★★★

**Tetrisphere**
**Nintendo**
**8.990 pesetas**
No se parece tanto al *Tetris* como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
★★★

**Blast Corps**
**Nintendo/Rare**
**9.990 pesetas**
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar *Rampage*, el émulo de *Godzilla*). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio, te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
★★★★★

**Pilotwings 64**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Éste es el juego que, junto con Mario 64, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
★★★★★

## Simuladores de

**Aero Fighters Assault**
**Konami**
**9.990 pesetas**
*Shoot'em up* aéreo, del mismo equipo de *Pilotwings:* combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
★★★

# Game Boy Top 10

**1. FIFA 2000**
**EA**
**5.990 pesetas**
El mundo es una ostra y el FIFA de este año cabe en una Game Boy. Bueno, no todo, pero sí lo esencial.
★★★★

**2. Super Mario Bros Deluxe**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
El acontecimiento del año, el título que ha inyectado sangre nueva a la Game Boy Color. Surgido de las profundidades del tiempo, Mario aterriza en la portátil de Nintendo con más ánimos que nunca. Un rendido homenaje a la época de los pioneros, cuando la jugabilidad lo era todo y Mario reinaba sin discusión.
★★★★★

**3. Pokémon Rojo**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Conviértete en cazador y adiestrador de diminutas fierecillas alienígenas. La epidemia que arrasa escuelas y, er, algún que otro instituto.
★★★★

**4.Pokémon Azul**
**Nintendo**
**5.990 pesetas**
Gracias a los Pokémon y a la bendita Game Boy hoy sabemos que el color rojo es más popular entre los niños que el azul. Cosas.
★★★★

**5. Tarzan Color. La película**
**Proein**
**5.990 pesetas**
Las aventuras del hombre de la liana están funcionando estupendamente en la Game Boy. Pequeña delicia.
★★★

**6. Rugrats La película**
**Infogrames**
**5.990 pesetas**
¡Algún que otro buen detalle salva a este juego de la consideración de título de relleno. No es maravilloso, pero tiene su interés.
★★★

**7. Bugs and Lola Bunny: Operation Carrotpatch**
**Infogrames**
**4.990 pesetas**
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
★★★

**8.Duke Nukem Color**
**Virgin**
**9.990 pesetas**
El procaz y salvaje Duke en pantalla pequeña. Sigue siendo atípico y poco y nada respetuoso, aunque un poco menos.
★★★★

**9. Turok 2**
**Acclaim**
**5.990 pesetas**
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
★★★★

**10. V-Rally**
**Infogrames**
**5.490 pesetas**
Es un juego verdaderamente impresionante. La fuerte impresión de velocidad que provoca es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte sin duda alguna en un título muy difícil de igualar.
★★★★

## También a la venta...

## Lucha

**Looney Tunes**
**Infogrames**
**4.690 pesetas**
Todos los personajes de Warner Bros han encontrado su manera de entrar en este atractivo plataformas de Game Boy. Un uso más generoso del color habría sido estupendo, pero teniendo en cuenta la basura con que ha tenido que lidiar Game Boy, este título es la joya de su género.
★★★★

**Mickey Magic Wands**
**Editor no disponible**
**Precio no disponible**
Cuarenta niveles de ratón Mickey, puzzles y acción. Jugable a tope.
★★★

**Mortal Kombat 4**
**Midway**
**5.990 pesetas**
Un *fight'em up* decepcionante Anticuado, de funcionamiento torpe.
★

**Street Fighter II**
**Virgin**
**3.990 pesetas**
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
★★★

## Deportes

**Hollywood Pinball**
**Proein**
**5490 pesetas**
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
★★

**NBA Jam**
**Acclaim**
**5.990 pesetas**
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aun cuando los tenemos en color: 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
★★★★

## Plataformas

**La pesadilla de los pitufos**
**Infogrames**
**5.490 pesetas**
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

**Montezuma's Return**
**Take 2**
**Precio no disponible**
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado «retro» para ser bueno.
★★

**Oddworld Adventures**
**GT Interactive**
**4.990 pesetas**
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
★★★

**Pitfall: Beyond the Jungle**
**Interplay**
**6.490 pesetas**
Pondrá a prueba tu paciencia y autoestima. Mil veces estarás a punto de dejarlo por imposible y las mil volverás a asomarte a la pantalla en busca de la victoria que tanto se te resistirá. Buenos gráficos.
★★

**Super Mario Land**
**Nintendo**
**3.990 pesetas**
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. Super Mario sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
★★★★★

**Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run**
**Infogrames**
**4.990 pesetas**
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimencionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
★★

## RPG

**James Bond 007**
**Nintendo**
**Precio no disponible**
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientando en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban en seguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
★★★★★

**Power Quest**
**Sunsoft**
**5.990 pesetas**
En el fondo, sólo es un *beat'em up*. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
★★★

## Puzzles

**Hexcite**
**Ubi Soft**
**4.990 pesetas**
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que *Hexcite* pueda desplazar a *Tetris* —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
★★★★

**Tetris DX**
**Nintendo**
**4.990 pesetas**
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro Tetris de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
★★★★★

## Retro

**720º**
**Midway**
**5.990 pesetas**
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los noventa han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El co-lor tampoco es ninguna maravilla.
★★★

**Breakout**
**Take 2**
**Precio no disponible**
Una conversión pasmosamente directa de las recreativas de los setenta. Puro calco.
★★

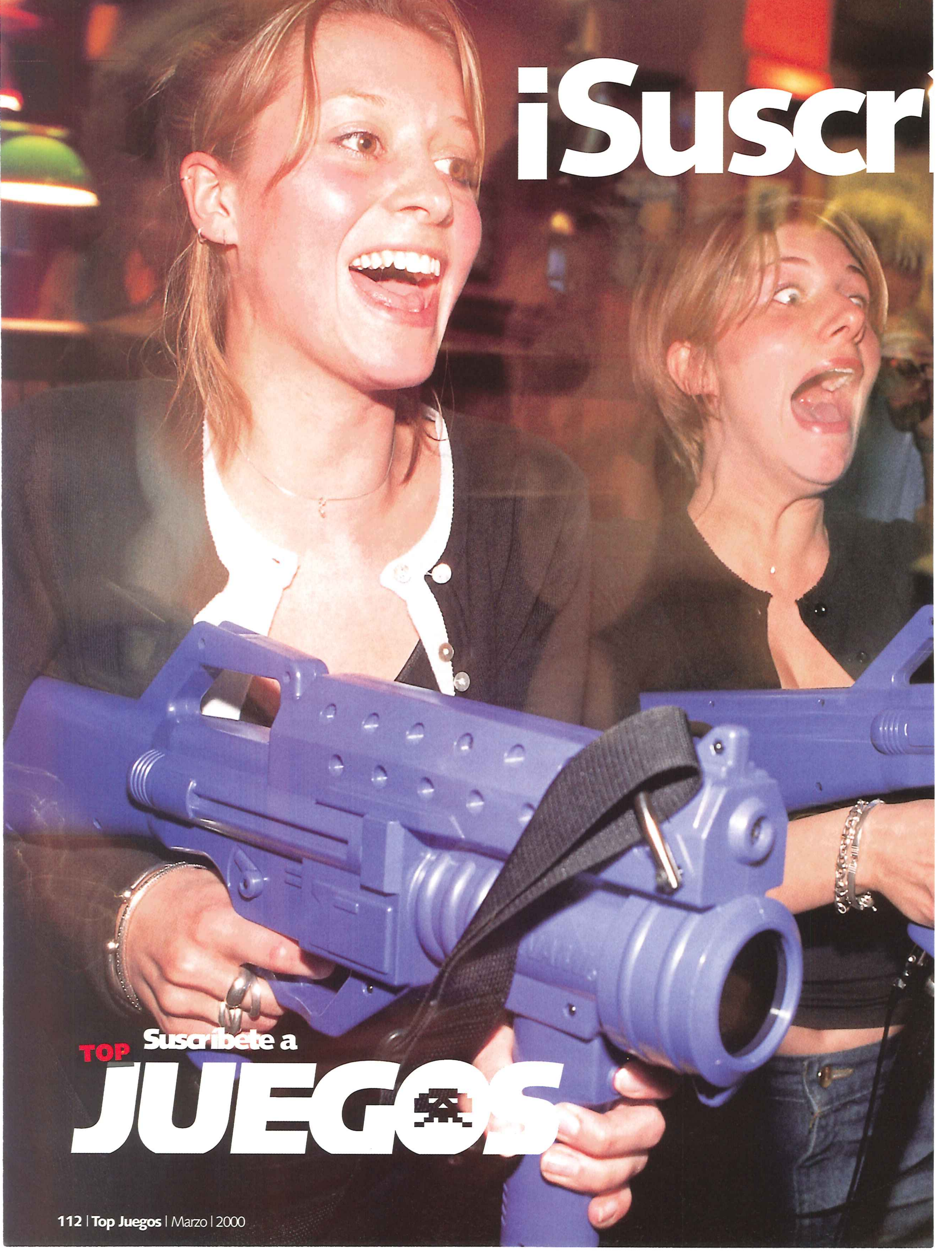
**Centipede**
**Proein**
**5.490 pesetas**
Tiro al insecto, Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
★

**Frogger**
**Take 2**
**5.490 pesetas**
Puede que te parezca monótono, pero ya bastó en su momento para atrapar a toda una generación. Sólo se trata de una rana pasando una autopista; pan comido para los curtidísimos jugadores de hoy día. Tan simple como adictivo.
★★

## Miscelánea

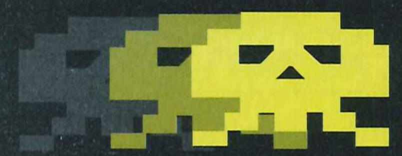
**Rampage World Tour**
**Midway**
**5.990 pesetas**
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
★

**Tamagotchi**
**Bandai**
**Precio no disponible**
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños.
★★★


¡Suscri
Suscríbete a
TOP
JUEGOS

bete!

Hazlo ahora. ¿A qué demonios esperas?



# Suscripciones

AH, ¿ERAS TÚ EL QUE TODAVÍA NO SE HA SUSCRITO? ENHORABUENA, ERES UN RARO ESPÉCIMEN, EL PENÚLTIMO TERRÍCOLA QUE SE RESISTE AL PODER DE *TOP JUEGOS*, LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN (NO CONFUNDIR CON EL BOLETÍN DE NUEVAS GENERACIONES). PUEDES SEGUIR PENSANDO QUE TÚ ESTÁS EN LO CIERTO Y EL RESTO DEL MUNDO SE EQUIVOCA. EN ESE CASO, TE RESPETAREMOS. PERO EL DÍA QUE POR FIN CAMBIES DE OPINIÓN NUESTRO BOLETÍN TE ESTARÁ ESPERANDO. ESE DÍA, HERMANO, TE CONVERTIRÁS EN UNO DE LOS NUESTROS.

**Deseo suscribirme a *Top Juegos* por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas.**

Nombre y apellidos: ..........

Calle: ..........

Población: ..........

Provincia: .......... C.P.: ..........

Teléfono: ..........

Forma de pago ..........

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ..........

Caducidad: ..........

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ..........

Calle: .......... N.º: ..........

Población: .......... C.P.: .......... Provincia:

N.º ❑❑❑❑ (clave del banco) ❑❑❑❑ ❑❑ (clave y nº de control de la sucursal) ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ..........

Ruego a Uds. se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.:

Firma del titular:

**Remite el boletín adjunto por carta o fax a:**

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

.........., a .......... de .......... de 200 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

## Resident Evil 2 | PlayStation 1998

# Por quién doblan las campanas

Rescatado de las tinieblas por
David Bradley

**No te separes de tu antorcha. Los muertos se acercan, y esta vez su objetivo eres tú.**



**No hay mejor forma de entrar en calor antes de una partida de *Resident Evil* que viendo en vídeo una vieja película de George Romero. El maravilloso festín zómbico de Capcom es un sentido homenaje a *La noche de los muertos vivientes*, todo un clásico del terror contemporáneo.**

Que quede claro que *Resident Evil 2* no tiene un guión a la altura de la película en que se inspira. Los puzzles son rutinarios, los ángulos de cámara mejorables y la acción poco variada. Pero los juegos japoneses de exploración y aventura suelen tener atmósfera. Y éste más que ninguno.

En el papel de Leon, el último policía vivo de Racoon City, tienes que abrirte paso a golpe de metralla en esta sombría ciudad gobernada por no muertos. Después de derribar unas cuantas puertas, consigues refugiarte en el interior de la comisaría. A estas alturas seguro que el juego ha conseguido atraparte.

O volverte loco. Porque ese chirrido tenso y claustrofóbico que no deja de sonar se te ha incrustado en los oídos. Es una especie de BI-DOOOOONG continúo que serpentea por habitaciones y corredores. ¿Campanas? No estás seguro, pero produce una sensación de angustia difícil de explicar o definir.

Se me hace difícil encontrar una onomatopeya que describa ese espantoso sonido. Aunque pudieses escucharlo tampoco te harías una idea de las emociones que produce en el contexto del juego. Pronto se convertirá para ti en sinónimo de angustia y miedo.

La amplia sala principal de la comisaría es el único lugar en que puedes sentirte más o menos seguro. Si no fuera por ese ruido te quedarías en ella, el miedo y la muerte te estarán esperando tras cualquier puerta que abras. Sabes que aquí puedes tomarte un respiro, pero cada vez que huyes de la horda de zombies asesinos y diriges tus pasos hacia el único refugio posible ese insoportable quejido te espera. Y ya no quieres volver a oírlo.

Esos toques de perversa imaginación son los que convierten *Resident Evil 2* en toda una experiencia. El genio de Capcom se manifiesta en los pequeños detalles ambientales mucho más que en el frágil hilo argumental o en los convencionales y más bien poco aterradores zombies a los que te enfrentas.

Así que un caluroso aplauso para Masami Uedo, autor de una banda sonora que pasará a la pequeña historia de los videojuegos. Y deja de preguntarte por quién doblan las campanas. Doblan por ti.

### Wanna play?

■ El primer *Resi* apareció en PlayStation PC hace casi tres años. Lo editaba Virgin y fue todo un éxito, hasta el punto que el propio George Romero se encargó de rodar el anuncio televisivo de la secuela, editada en el 98. Aunque suele asociarse con la consola de Sony, lo cierto es que *Resident Evil 2* es también un genuino producto PC. Una buena tarjeta 3D permite disfrutar de toda su exuberancia y esplendor poligonal. Este año vamos a morirnos de miedo con dos estupendas secuelas de la serie *Resi*, *Code: Veronica* y *Nemesis*.

**Los puzzles son rutinarios y la acción poco variada, pero lo que no le falta a este juego es atmósfera.**